



N-GAGE

Εκτενής οδηγός χρήσης

NOKIA

CE 168

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΜΜΟΡΦΩΣΗΣ

Ερείς, η NOKIA CORPORATION δηλώνουμε φέροντας την αποκλειστική ευθύνη ότι το προϊόν NEM-4 συμμορφώνεται με τις διατάξεις της ακόλουθης Οδηγίας του Συμβουλίου: 1999/5/EK.
Αντίγραφο της δήλωσης συμμόρφωσης είναι διαθέσιμο στη διεύθυνση
http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/

Πνευματική Ιδιοκτησία © Nokia Corporation 2003. Με την επιφύλαξη παντός δικαιώματος.

Απαγορεύεται η αναπαραγωγή, μεταφορά, διανομή ή αποθήκευση τμήματος ή του συνόλου των περιεχομένων του παρόντος εγγράφου σε οποιαδήποτε μορφή χωρίς την προηγούμενη έγγραφη συναίνεση της Nokia.

Τα "Nokia", "Nokia Connecting People" και "N-Gage" είναι σήματα ή είναι σήματα κατατεθέντα της Nokia Corporation. Οι ονομασίες άλλων προϊόντων και εταιρειών που αναφέρονται στο παρόν ενδέχεται να αποτελούν σήματα ή εμπορικές επωνυμίες των αντίστοιχων δικαιούχων τους.

Το Nokia tune είναι ηχητικό σήμα της Nokia Corporation

This product includes software licensed from Symbian Ltd © 1998-2002

© 1998-2002 Symbian Ltd. All rights reserved. Symbian and Symbian OS are trademarks of Symbian Ltd. All rights reserved.



Java™ and all Java-based marks are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc.

ΑΠΑΓΟΡΕΥΕΤΑΙ Η ΧΡΗΣΗ ΑΥΤΟΥ ΤΟΥ ΠΡΟΪΟΝΤΟΣ ΜΕ ΟΠΟΙΟΝΔΗΠΟΤΕ ΤΡΟΠΟ ΣΥΜΜΟΡΦΩΝΕΤΑΙ ΜΕ ΤΟ ΠΡΟΤΥΠΟ ΕΙΚΟΝΑΣ MPEG-4, ΜΕ ΕΞΑΙΡΕΣΗ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΠΟΥ ΣΥΝΔΕΕΤΑΙ ΑΜΕΣΑ ΜΕ (Α) ΔΕΔΟΜΕΝΑ Ή ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ (Ι) ΠΟΥ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΘΗΚΑΝ ΚΑΙ ΑΠΟΚΤΗΘΗΚΑΝ ΧΩΡΙΣ ΧΡΕΩΣΗ ΑΠΟ ΚΑΤΑΝΑΛΩΤΗ ΠΟΥ ΔΕΝ ΑΝΑΠΤΥΣΣΕΙ ΕΜΠΟΡΙΚΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΚΑΙ (ΙΙ) ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ ΓΙΑ ΠΡΟΣΩΠΙΚΗ ΧΡΗΣΗ, ΚΑΙ (Β) ΑΛΛΕΣ ΧΡΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΧΟΡΗΓΕΙΤΑΙ ΕΙΔΙΚΗ ΚΑΙ ΧΩΡΙΣΤΗ ΑΔΕΙΑ ΑΠΟ ΤΗΝ MPEG LA, LLC.

USE OF THIS PRODUCT IN ANY MANNER THAT COMPLIES WITH THE MPEG-4 VISUAL STANDARD IS PROHIBITED, EXCEPT FOR USE DIRECTLY RELATED TO (A) DATA OR INFORMATION (i) GENERATED BY AND OBTAINED WITHOUT CHARGE FROM A CONSUMER NOT THEREBY ENGAGED IN A BUSINESS ENTERPRISE, AND (ii) FOR PERSONAL USE ONLY; AND (B) OTHER USES SPECIFICALLY AND SEPARATELY LICENSED BY MPEG LA, LLC.

Stac®, LZS®, ©1996, Stac, Inc., ©1994-1996 Microsoft Corporation. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Hi/fn®, LZS®, ©1988-98, Hi/fn. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Part of the software in this product is © Copyright ANT Ltd. 1998. All rights reserved.

m-Router Connectivity Components © 2000-2002 Intuwave Limited. All rights reserved. (www.intuwave.com)

US Patent No 5818437 and other pending patents. T9 text input software Copyright © 1997-2003. Tegic Communications, Inc. All rights reserved.

Η Nokia ακολουθεί πολιτική συνεχούς ανάπτυξης των προϊόντων της και διατηρεί το δικαίωμα να επιφέρει αλλαγές και βελτιώσεις στα προϊόντα που περιγράφονται στο παρόν έγγραφο χωρίς προηγούμενη ειδοποίηση.

Η Nokia σε καμία περίπτωση δεν ευθύνεται για απώλεια δεδομένων ή εισοδήματος ή για οποιαδήποτε ειδική, αποθετική, παρεπόμενη ή έμμεση ζημία τυχόν προκληθεί με οποιοδήποτε τρόπο.

Το περιεχόμενο του παρόντος εγγράφου παρέχεται "ως έχει". Εκτός των περιπτώσεων που προβλέπονται από την ισχύουσα τοπική νομοθεσία, δεν παρέχονται οποιοδήποτε εγγυήσεις, είτε ρητές είτε σιωπηρές, συμπεριλαμβανομένων, ενδεικτικά, των σιωπηρών εγγυήσεων περί εμπορευσιμότητας και καταλληλότητας, όσον αφορά την ακρίβεια, την αξιοπιστία ή το περιεχόμενο του παρόντος εγγράφου. Η Nokia διατηρεί το δικαίωμα να τροποποιήσει το παρόν έγγραφο ή να το αποσύρει ανά πάσα στιγμή χωρίς προηγούμενη ειδοποίηση.

Η διαθεσιμότητα συγκεκριμένων προϊόντων ενδέχεται να ποικίλλει ανά περιοχή. Για πληροφορίες επικοινωνήστε με τον πλησιέστερο αντιπρόσωπο της Nokia.

Bluetooth is a registered trademark of Bluetooth SIG, Inc.

9361511

Τεύχος 2 EL

Περιεχόμενα

| | |
|----------------------------|---|
| Για την ασφάλειά σας | 7 |
|----------------------------|---|

| | |
|---------------------------|----|
| Γενικές πληροφορίες | 10 |
|---------------------------|----|

| | |
|--------------------------|----|
| Κατάσταση αναμονής | 10 |
|--------------------------|----|

| | |
|-------------|----|
| Μενού | 12 |
|-------------|----|

| | |
|-----------------------|----|
| Λίστες επιλογών | 14 |
|-----------------------|----|

| | |
|---------------------------|----|
| Ηλεκτρονική βοήθεια | 14 |
|---------------------------|----|

| | |
|---|----|
| Γραμμή πλοήγησης – οριζόντια μετακίνηση | 14 |
|---|----|

| | |
|---|----|
| Ενέργειες κοινές για όλες τις εφαρμογές | 15 |
|---|----|

| | |
|-----------------------|----|
| Έλεγχος έντασης | 16 |
|-----------------------|----|

| | |
|---|----|
| Σύνδεση και χρήση των παρεχόμενων καλωδίων | 18 |
|---|----|

| | |
|-------------------------|----|
| Κοινόχρηστη μνήμη | 19 |
|-------------------------|----|

| | |
|---|----|
| Χρήση της κονσόλας παιχνιδιών ως τηλεφώνου | 20 |
|---|----|

| | |
|-----------------------------|----|
| Πραγματοποίηση κλήσης | 20 |
|-----------------------------|----|

| | |
|-------------------------|----|
| Απάντηση σε κλήση | 23 |
|-------------------------|----|

| | |
|--|----|
| Μητρώο – Μητρώο κλήσεων και γενικό μητρώο | 25 |
|--|----|

| | |
|-------------------|----|
| Φάκελος SIM | 29 |
|-------------------|----|

| | |
|--------------------|----|
| Κάρτα μνήμης | 30 |
|--------------------|----|

| | |
|-----------------|----|
| Παιχνίδια | 34 |
|-----------------|----|

| | |
|-------------------------|----|
| Έναρξη παιχνιδιού | 34 |
|-------------------------|----|

| | |
|---|----|
| Έναρξη παιχνιδιού για δύο παίκτες | 35 |
|---|----|

| | |
|---|----|
| Έναρξη παιχνιδιού για πολλούς παίκτες | 35 |
|---|----|

| | |
|---|----|
| Αναπαραγωγή μουσικής και ραδιόφωνο | 36 |
|---|----|

| | |
|----------------------------|----|
| Αναπαραγωγή μουσικής | 36 |
|----------------------------|----|

| | |
|-----------------|----|
| Ραδιόφωνο | 39 |
|-----------------|----|

| | |
|----------------------------|----|
| Χρήση του Ραδιοφώνου | 40 |
|----------------------------|----|

| | |
|-----------------|----|
| Ρυθμίσεις | 46 |
|-----------------|----|

| | |
|--------------------------------|----|
| Αλλαγή γενικών ρυθμίσεων | 46 |
|--------------------------------|----|

| | |
|--------------------------|----|
| Ρυθμίσεις συσκευής | 46 |
|--------------------------|----|

| | |
|-------------------------|----|
| Ρυθμίσεις κλήσεων | 48 |
|-------------------------|----|

| | |
|--------------------------|----|
| Ρυθμίσεις σύνδεσης | 49 |
|--------------------------|----|

| | |
|--------------------------|----|
| Ημερομηνία και ώρα | 56 |
|--------------------------|----|

| | |
|----------------|----|
| Ασφάλεια | 56 |
|----------------|----|

| | |
|--------------------------------------|----|
| Φραγή κλήσ. (υπηρεσία δικτύου) | 60 |
|--------------------------------------|----|

| | |
|--------------|----|
| Δίκτυο | 60 |
|--------------|----|

| | |
|-----------------------------|----|
| Ρυθμίσεις εξαρτημάτων | 61 |
|-----------------------------|----|

Επαφές..... 62

| | |
|--|----|
| Δημιουργία καρτών επαφών..... | 62 |
| Αντιγραφή επαφών από την κάρτα SIM στη μνήμη της κονσόλας παιχνιδιών και αντίστροφα..... | 62 |
| Διόρθωση καρτών επαφών..... | 63 |
| Προβολή μιας κάρτας επαφής..... | 64 |
| Διαχείριση ομάδων επαφών..... | 68 |

Οι εφαρμογές Εικόνες

και Στιγμιότυπο 70

| | |
|------------------|----|
| Εικόνες..... | 70 |
| Στιγμιότυπο..... | 73 |

RealOne Player™ 76

| | |
|------------------------------------|----|
| Media Guide..... | 77 |
| Αναπαραγωγή αρχείων πολυμέσων..... | 77 |
| Αποστολή αρχείων πολυμέσων..... | 79 |
| Αλλαγή των ρυθμίσεων..... | 79 |

Μηνύματα..... 81

| | |
|---|----|
| Μηνύματα – Γενικές πληροφορίες..... | 82 |
| Σύνταξη κειμένου..... | 83 |
| Δημιουργία και αποστολή νέων μηνυμάτων..... | 87 |
| Εισερχόμενα – λήψη μηνυμάτων..... | 93 |
| Οι φάκελοί μου..... | 97 |
| Γραμματοκιβώτιο..... | 98 |

| | |
|---|-----|
| Εξερχόμενα..... | 102 |
| Προβολή των μηνυμάτων κάρτας SIM..... | 103 |
| Εκπομπή κυψέλης (υπηρεσία δικτύου)..... | 103 |
| Επεξεργαστής εντολών υπηρεσίας..... | 104 |
| Ρυθμίσεις μηνυμάτων..... | 104 |

Προφίλ110

| | |
|----------------------------|-----|
| Αλλαγή του προφίλ..... | 110 |
| Διαμόρφωση των προφίλ..... | 110 |
| Προφίλ Εκτός σύνδεσης..... | 111 |

Ημερολόγιο 114

| | |
|--|-----|
| Δημιουργία καταχωρήσεων ημερολογίου..... | 114 |
| Ρύθμιση ειδοποιήσεων ημερολογίου..... | 118 |
| Αποστολή καταχωρήσεων ημερολογίου..... | 118 |
| Data Import (Εισαγωγή δεδομένων)..... | 118 |

Πρόσθετα και Πολυμέσα119

| | |
|-------------------|-----|
| Αγαπημένα..... | 119 |
| Υποχρεώσεις..... | 120 |
| Αριθμομηχανή..... | 121 |
| Μετατροπή..... | 121 |
| Σημειώσεις..... | 123 |
| Ρολόι..... | 123 |
| Σύνθεση..... | 124 |
| Εγγραφή..... | 125 |

Υπηρεσίες (XHTML) 127

| | |
|---|-----|
| Βασικά βήματα για πρόσβαση | 127 |
| Ρύθμιση της κονσόλας παιχνιδιών για την υπηρεσία περιήγησης | 128 |
| Πραγματοποίηση σύνδεσης | 128 |
| Προβολή σελιδοδεικτών | 129 |
| Περιήγηση | 130 |
| Λήψη | 132 |
| Τερματισμός μιας σύνδεσης | 133 |
| Ρυθμίσεις προγράμματος περιήγησης | 133 |

Εφαρμογές (Java™)..... 135

| | |
|----------------------------------|-----|
| Εγκατάσταση εφαρμογής Java | 136 |
| Ρυθμίσεις εφαρμογών Java | 137 |

Διαχείριση - εγκατάσταση εφαρμογών και λογισμικού 138

| | |
|------------------------------|-----|
| Εγκατάσταση λογισμικού | 139 |
| Αφαίρεση λογισμικού | 140 |

| | |
|--------------------------------------|-----|
| Προβολή της κατανάλωσης μνήμης | 140 |
|--------------------------------------|-----|

Συνδεσιμότητα142

| | |
|---|-----|
| Σύνδεση Bluetooth | 142 |
| Σύνδεση της κονσόλας παιχνιδιών με υπολογιστή | 147 |
| Συγχρονισμός - απομακρυσμένος συγχρονισμός | 148 |

Αντιμετώπιση προβλημάτων151

| | |
|------------------------------|-----|
| Ερωτήσεις & Απαντήσεις | 152 |
|------------------------------|-----|

Πληροφορίες για την μπαταρία156

Προφυλάξεις και συντήρηση.....157

Σημαντικές πληροφορίες ασφάλειας158

Ευρετήριο164

Για την ασφάλειά σας

Διαβάστε αυτές τις απλές οδηγίες. Η παραβίαση των κανονισμών μπορεί να αποβεί επικίνδυνη ή παράνομη. Στο εγχειρίδιο αυτό θα βρείτε περισσότερες πληροφορίες.

Όταν χρησιμοποιείτε τις λειτουργίες αυτού του προϊόντος, να σέβεστε το ιδιωτικό απόρρητο τρίτων και τους νόμους.



Μην ενεργοποιείτε τη συσκευή όταν η χρήση ασύρματης συσκευής απαγορεύεται ή όταν ενδέχεται να προκαλέσει παρεμβολές ή να αποβεί επικίνδυνη.



ΠΡΟΗΓΙΕΤΑΙ Η ΟΔΙΚΗ ΑΣΦΑΛΕΙΑ Μη χρησιμοποιείτε συσκευές χειρός όταν οδηγείτε.



ΠΑΡΕΜΒΟΛΕΣ Όλες οι ασύρματες συσκευές είναι δυνατό να δεχθούν παρεμβολές οι οποίες μπορεί να επηρεάσουν την απόδοσή τους.



ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΕΙΤΕ ΤΗ ΣΥΣΚΕΥΗ ΣΕ ΝΟΣΟΚΟΜΕΙΑ Ακολουθείτε τους κανονισμούς. Απενεργοποιείτε τη συσκευή όταν βρίσκεστε κοντά σε ιατρικές συσκευές.



ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΕΙΤΕ ΤΗ ΣΥΣΚΕΥΗ ΣΕ ΑΕΡΟΣΚΑΦΟΣ Οι ασύρματες συσκευές μπορεί να προκαλέσουν παρεμβολές στα συστήματα αεροσκαφών.



ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΕΙΤΕ ΤΗ ΣΥΣΚΕΥΗ ΣΕ ΣΗΜΕΙΑ ΑΝΕΦΟΔΙΑΣΜΟΥ ΚΑΥΣΙΜΩΝ Μη χρησιμοποιείτε τη συσκευή σε σημεία ανεφοδιασμού (πρατήρια) καυσίμων. Μη το χρησιμοποιείτε κοντά σε εύφλεκτες ή χημικές ουσίες.



ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΕΙΤΕ ΤΗ ΣΥΣΚΕΥΗ ΚΟΝΤΑ ΣΕ ΠΕΡΙΟΧΕΣ ΑΝΑΤΙΝΑΞΕΩΝ Μη χρησιμοποιείτε τη συσκευή σε περιοχές όπου εκτελούνται έργα ανατινάξεων. Συμμορφώνεστε με τους περιορισμούς και τηρείτε τους κανονισμούς.



ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΤΗ ΣΥΣΚΕΥΗ ΣΑΣ ΜΕ ΣΥΝΕΣΗ Χρησιμοποιείτε τη συσκευή μόνο στη σωστή θέση, σύμφωνα με τις υποδείξεις αυτού του εγχειριδίου. Μη αγγίζετε άσκοπα την κεραία.



ΣΥΝΤΗΡΗΣΗ ΑΠΟ ΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΟ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ Μόνο ειδικευμένο προσωπικό επιτρέπεται να αναλαμβάνει την εγκατάσταση ή τη συντήρηση της συσκευής και του εξοπλισμού της.



ΕΞΑΡΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΜΠΑΤΑΡΙΕΣ

Χρησιμοποιείτε μόνο εγκεκριμένα εξαρτήματα και μπαταρίες. Μη συνδέετε ασύμβατα προϊόντα.



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΝΕΡΟ Η συσκευή δεν είναι ανθεκτική στο νερό. Διατηρείτε τη στεγνή.





ΑΝΤΙΓΡΑΦΑ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ Μην παραλείπτε να διατηρείτε αντίγραφα ασφαλείας όλων των σημαντικών δεδομένων.



ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΆΛΛΕΣ ΣΥΣΚΕΥΕΣ Κατά τη σύνδεση με οποιαδήποτε άλλη συσκευή, διαβάζετε τον οδηγό χρήσης της συσκευής για αναλυτικές οδηγίες σχετικά με την ασφάλεια. Μη συνδέετε ασύμβατα προϊόντα.



ΕΠΕΙΓΟΥΣΕΣ ΚΛΗΣΕΙΣ Βεβαιωθείτε ότι η συσκευή είναι ενεργοποιημένη και συνδεδεμένη στο δίκτυο. Πατήστε  όσες φορές χρειάζεται (π.χ. για έξοδο από μια κλήση ή κάποιο μενού κ.λπ.) για να καθαρίσετε την οθόνη. Πληκτρολογήστε τον αριθμό επείγουσας κλήσης και πατήστε . Δηλώστε τη θέση σας. Μην τερματίζετε την κλήση προτού σας επιτραπεί.

Υπηρεσίες δικτύου

Η ασύρματη συσκευή που περιγράφεται σε αυτόν τον οδηγό έχει εγκριθεί για χρήση στα δίκτυα EGSM 900, GSM 1800 και 1900.

Ένας αριθμός λειτουργιών που περιλαμβάνονται στον οδηγό αυτό αποκαλούνται Υπηρεσίες δικτύου. Πρόκειται για ειδικές υπηρεσίες που μπορείτε να ζητήσετε να σας παρασχεθούν από το φορέα παροχής υπηρεσιών δικτύου ασύρματων τηλεφώνων. Για να επωφεληθείτε από οποιαδήποτε Υπηρεσία δικτύου, πρέπει πρώτα να γίνει συνδρομητής σε αυτές τις υπηρεσίες και να αποκτήσετε οδηγίες για τη χρήση τους μέσω του φορέα παροχής υπηρεσιών δικτύου που χρησιμοποιείτε.



Σημείωση: Ορισμένα δίκτυα ενδέχεται να μην παρέχουν υποστήριξη για όλους τους χαρακτήρες ή/και τις υπηρεσίες που εξαρτώνται από τη γλώσσα.

Φορτιστές και εξαρτήματα



Σημείωση: Ελέγχετε τον αριθμό μοντέλου οποιουδήποτε φορτιστή πριν τον χρησιμοποιήσετε με αυτή τη συσκευή. Η συσκευή αυτή προορίζεται για χρήση όταν η παροχή ρεύματος γίνεται από τροφοδοτικά ACP-12, LCH-9 και LCH-12.



ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ! Χρησιμοποιείτε μόνο μπαταρίες, φορτιστές και εξαρτήματα εγκεκριμένα από τη Nokia για χρήση με τον συγκεκριμένο τύπο συσκευής. Η χρήση εξαρτημάτων άλλου τύπου

ενδέχεται να καταστήσει άκυρη κάθε έγκριση ή εγγύηση της συσκευής αυτής και ενδέχεται να αποβεί επικίνδυνη.

Για τη διάθεση των εγκεκριμένων εξαρτημάτων, απευθυνθείτε στον αντιπρόσωπο της περιοχής σας.

Όταν αποσυνδέετε το καλώδιο ρεύματος από οποιοδήποτε εξάρτημα, πρέπει να κρατήσετε και να τραβήξετε την πρίζα και όχι το καλώδιο.

1. Γενικές πληροφορίες


Η φορητή κονσόλα παιχνιδιών Nokia N-Gage™ διαθέτει λειτουργίες παιχνιδιών και μουσικής, καθώς και διάφορες λειτουργίες, ιδιαίτερα εύχρηστες για καθημερινή χρήση, όπως η λειτουργία τηλεφώνου, η λειτουργία RealOne Player™, η λειτουργία μηνυμάτων, ρολογιού, αφύπνισης, αριθμομηχανής και ημερολογίου.

Αυτοκόλλητα που παρέχονται στη συσκευασία της συσκευής

- Τα αυτοκόλλητα που περιλαμβάνονται στη συσκευασία της συσκευής περιέχουν σημαντικές πληροφορίες για τη συντήρηση της συσκευής και την εξυπηρέτηση των πελατών. Η συσκευασία της συσκευής περιλαμβάνει επίσης οδηγίες σχετικά με το πώς θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε αυτά τα αυτοκόλλητα.

Κατάσταση αναμονής

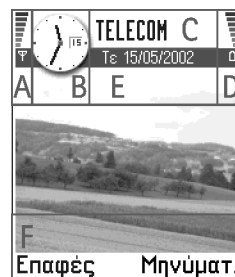
Οι ακόλουθες ενδείξεις εμφανίζονται όταν η κονσόλα παιχνιδιών είναι έτοιμη για χρήση, χωρίς ο χρήστης να έχει πληκτρολογήσει χαρακτήρες. Σε αυτή την κατάσταση, η κονσόλα παιχνιδιών βρίσκεται σε 'κατάσταση αναμονής'.

A Δείχνει την ισχύ του σήματος του κυψελοειδούς δικτύου στην τρέχουσα θέση. Όσο μεγαλύτερη είναι η ενδεικτική στήλη, τόσο ισχυρότερο είναι το σήμα. Η ένδειξη της κεραίας πάνω από το **A** αντικαθίσταται με το σύμβολο του GPRS  όταν η *Σύνδεση GPRS* έχει την τιμή *Όταν διατίθεται* και υπάρχει διαθέσιμη σύνδεση στο δίκτυο ή στην τρέχουσα κυψέλη. Βλέπε *'Κατάτμηση δεδομένων' (General Packet Radio Service, GPRS)*, σ. 50 και *'GPRS'*, σ. 55.



B Εμφανίζει αναλογικό ή ψηφιακό ρολόι. Βλέπε επίσης τις ρυθμίσεις σχετικά με την *'Ημερομηνία και ώρα'*, σ. 56 και τις ρυθμίσεις για την *Λειτουργία αναμονής* → *Εικόνα στο φόντο*, σ. 47.

Γ Δηλώνει σε ποιο κυψελοειδές δίκτυο χρησιμοποιείται η κονσόλα παιχνιδιών τη δεδομένη χρονική στιγμή.

Δ Δείχνει το επίπεδο φόρτισης της μπαταρίας. Όσο μεγαλύτερη είναι η ενδεικτική στήλη, τόσο μεγαλύτερο είναι το φορτίο της μπαταρίας.



Ε Γραμμή πληροφορησης: εμφανίζει το προφίλ που είναι ενεργό τη δεδομένη χρονική στιγμή. Εάν το επιλεγμένο προφίλ είναι *Γενικό*, εμφανίζεται η τρέχουσα ημερομηνία αντί για το όνομα του προφίλ. Για περισσότερες πληροφορίες, βλέπε 'Γραμμή πληροφορησης – οριζόντια μετακίνηση', σ. 14 και 'Προφίλ', σ. 110.

ΣΤ Εμφανίζει τις τρέχουσες συντομεύσεις για τα πλήκτρα επιλογής  και .




Συμβουλή! Μπορείτε να αλλάξετε τις συντομεύσεις των πλήκτρων επιλογής και της εικόνας στο φόντο. Βλέπε τις ρυθμίσεις για την 'Κατάσταση αναμονής', σ. 10.




Σημείωση: Η κονσόλα παιχνιδιών έχει προφυλάξη οθόνης. Εάν δεν σημειωθεί καμία δραστηριότητα για πέντε λεπτά, η οθόνη καθαρίζει και εμφανίζεται ένα γραφικό οθόνης. Βλέπε σ. 48. Για να απενεργοποιήσετε την προφυλάξη οθόνης, πατήστε οποιοδήποτε πλήκτρο.


Ενδείξεις που σχετίζονται με ενέργειες


Ένα ή περισσότερα από τα ακόλουθα εικονίδια ενδέχεται να εμφανιστούν όταν η κονσόλα παιχνιδιών είναι σε κατάσταση αναμονής:


 - Δηλώνει ότι έχετε λάβει νέα μηνύματα στα Εισερχόμενα της υπηρεσίας Μηνύματα. Εάν η ένδειξη αναβοσβήνει, η μήνιμη της κονσόλας παιχνιδιών δεν έχει αρκετό χώρο και πρέπει να διαγράψετε ορισμένα δεδομένα.

Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στην ενότητα 'Χαμηλή χωρητικότητα μνήμης', σ.151.


 - Δηλώνει ότι έχετε λάβει νέο μήνυμα e-mail (υπηρεσία δικτύου).



 - Δηλώνει ότι έχετε λάβει ένα ή περισσότερα φωνητικά μηνύματα. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Κλήση του αυτόματου τηλεφωνητή μηνυμάτων ομιλίας', σ. 21.




 - Δηλώνει ότι υπάρχουν μηνύματα που δεν έχουν αποσταλεί ακόμη στα Εξερχόμενα. Βλέπε σ. 82.

 - Εμφανίζεται όταν για τη ρύθμιση *Ειδοπ. εισερχ. κλήσης* έχει οριστεί η τιμή *Αθόρυβο* και για τη ρύθμιση *Ήχος ειδ. μηνυμάτων* η τιμή *Απενεργοπ.* στο προφίλ που είναι ενεργό την τρέχουσα χρονική στιγμή. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Προφίλ', σ. 110.

 - Δηλώνει ότι το πληκτρολόγιο της κονσόλας παιχνιδιών είναι κλειδωμένο.

 - Δηλώνει ότι έχετε μια ενεργή ειδοποίηση. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Ρολόι', σ. 123.

 - Δηλώνει ότι η σύνδεση Bluetooth είναι ενεργή. Σημειώστε ότι όταν μεταδίδονται δεδομένα μέσω Bluetooth, εμφανίζεται η ένδειξη .

 - Δηλώνει ότι όλες οι εισερχόμενες κλήσεις προωθούνται.  - Δηλώνει ότι όλες οι εισερχόμενες κλήσεις προωθούνται στον αυτόματο τηλεφωνητή μηνυμάτων ομιλίας. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Ρυθμίσεις για την προώθηση κλήσεων', σ. 24. Αν έχετε δύο τηλεφωνικές γραμμές, η ένδειξη της προώθησης είναι  για την

πρώτη γραμμή και **2** για τη δεύτερη. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Γραμμή σε χρήση (υπηρεσία δικτύου)', σ. 49.

2 - Δηλώνει ότι μπορείτε να κάνετε κλήσεις χρησιμοποιώντας μόνο τη γραμμή 2 (υπηρεσία δικτύου). Ανατρέξτε στην ενότητα 'Γραμμή σε χρήση (υπηρεσία δικτύου)', σ. 49.

Ενδείξεις που σχετίζονται με συνδέσεις για μεταφορά δεδομένων

- Όταν μια εφαρμογή πραγματοποιήσει σύνδεση για μεταφορά δεδομένων, μία από τις παρακάτω ενδείξεις αναβοσβήνει στη λειτουργία αναμονής.
- Όταν η ένδειξη εμφανίζεται συνεχώς, η σύνδεση είναι ενεργή.


D για κλήση δεδομένων, **D*** για κλήση δεδομένων υψηλής ταχύτητας,

G εμφανίζεται αντί για την ένδειξη ισχύος του σήματος όταν υπάρχει ενεργή σύνδεση GPRS. **M** εμφανίζεται όταν η σύνδεση GPRS τίθεται σε αναμονή στη διάρκεια κλήσεων ομιλίας.

F για κλήση φax,

(B) για σύνδεση Bluetooth.

Μενού





- Πατήστε  (πλήκτρο Μενού) για να ανοίξει το κύριο Μενού. Στο Μενού, έχετε πρόσβαση σε όλες τις εφαρμογές της κονσόλας παιχνιδιών.

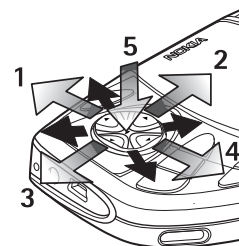
Επιλογές στο Μενού:


Άνοιγμα, Προβολή σε λίστα / Προβολή σε πλέγμα, Μετακίνηση, Μετακίν. σε φάκελο, Νέος φάκελος, Βοήθεια και Έξοδος.




Μετακίνηση εντός του Μενού

- Πατήστε το πλήκτρο ελέγχου στις θέσεις πάνω , κάτω , αριστερά  και δεξιά  για να μετακινηθείτε εντός του Μενού.



 **Σημείωση:** Όταν παίζετε παιχνίδια, μπορείτε να πατάτε το πλήκτρο ελέγχου εάν θέλετε να μετακινηθείτε διαγώνια.

Άνοιγμα εφαρμογών ή φακέλων


- Μετακινηθείτε σε μια εφαρμογή ή ένα φάκελο και πατήστε το πλήκτρο ελέγχου στη μέση  (υποδεικνύεται με το μπλε βέλος 5) για να ανοίξει.




Συμβουλή! Πατήστε **Επιλογές** → *Προβολή σε λίστα* εάν θέλετε να εμφανίζονται οι εφαρμογές με τη μορφή λίστας.

Κλείσιμο εφαρμογών

- Γυρίστε προς τα πίσω πατώντας **Πίσω** όσες φορές χρειάζεται για να επιστρέψετε σε κατάσταση αναμονής ή πατήστε **Επιλογές** → *Εξόδος*.

Εάν πατήσετε και κρατήσετε πατημένο το πλήκτρο , η κονσόλα παιχνιδιών επιστρέφει σε κατάσταση αναμονής και η εφαρμογή μένει ανοικτή στο παρασκήνιο.



Σημείωση: Πατώντας  θα τερματίζεται πάντα η κλήση, ακόμη και αν είναι ενεργή και εμφανίζεται στην οθόνη μια άλλη εφαρμογή.


Όταν απενεργοποιήσετε την κονσόλα παιχνιδιών, οι εφαρμογές κλείνουν και τυχόν δεδομένα που δεν είχατε αποθηκεύσει, αποθηκεύονται αυτόματα.

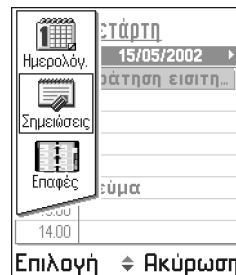
Οργάνωση των στοιχείων του Μενού


Μπορείτε να αλλάξετε τη διάταξη των στοιχείων του Μενού με όποιο τρόπο θέλετε. Μπορείτε να τοποθετήσετε τις εφαρμογές που χρησιμοποιείτε σπανιότερα σε φακέλους και να μετακινήσετε τις εφαρμογές που χρησιμοποιείτε συχνότερα από ένα φάκελο στο Μενού. Μπορείτε, επίσης, να δημιουργήσετε νέους φακέλους.


- Μετακινηθείτε στο στοιχείο που θέλετε να μετακινήσετε και πατήστε **Επιλογές** → *Μετακίνηση*. Δίπλα στην εφαρμογή εμφανίζεται ένα σημάδι επιλογής.
- Μετακινηθείτε στο σημείο που θέλετε να βρίσκεται η εφαρμογή και πατήστε **Εντάξει**.

Εναλλαγή μεταξύ εφαρμογών

Εάν είναι ανοιχτές περισσότερες από μία εφαρμογές και θέλετε να μετακινηθείτε από τη μια εφαρμογή στην άλλη: Πατήστε και κρατήστε πατημένο το πλήκτρο  (πλήκτρο Μενού). Ανοίγει το παράθυρο εναλλαγής εφαρμογών στο οποίο εμφανίζεται μια λίστα με τις




εφαρμογές που είναι ανοιχτές τη δεδομένη χρονική στιγμή. Μετακινηθείτε σε μια εφαρμογή και πατήστε  για να τη χρησιμοποιήσετε.


 **Σημείωση:** Εάν η μνήμη δεν επαρκεί, η κονσόλα παιχνιδιών μπορεί να κλείσει ορισμένες εφαρμογές. Η κονσόλα παιχνιδιών αποθηκεύει τυχόν δεδομένα που δεν έχουν αποθηκευτεί προτού κλείσει μια εφαρμογή.

Λίστες επιλογών


Επιλογές

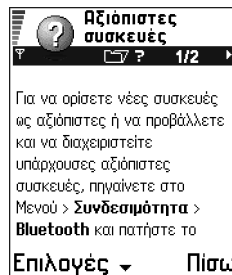
Σε αυτό τον Οδηγό χρήσης μπορείτε να δείτε τις εντολές της λίστας επιλογών. Οι λίστες αυτές περιλαμβάνουν τις εντολές που είναι διαθέσιμες σε διαφορετικές προβολές και περιστάσεις.

 **Σημείωση:** Οι διαθέσιμες εντολές αλλάζουν ανάλογα με την προβολή στην οποία βρίσκεστε.

 **Συμβουλή!** Σε ορισμένες περιπτώσεις, όταν πατήσετε το πλήκτρο ελέγχου, εμφανίζεται μια λίστα με λιγότερες επιλογές, οι οποίες αντιστοιχούν στις βασικές εντολές που είναι διαθέσιμες στη συγκεκριμένη προβολή.


Ηλεκτρονική βοήθεια

Η κονσόλα παιχνιδιών Nokia N-Gage διαθέτει ηλεκτρονική βοήθεια, στην οποία μπορείτε να μεταβείτε από οποιαδήποτε εφαρμογή που περιλαμβάνει τη λίστα **Επιλογές**. Πατήστε το πλήκτρο  για να ανοίξετε τη λίστα **Επιλογές**.





Γραμμή πλοήγησης – οριζόντια μετακίνηση




Στη γραμμή πλοήγησης, μπορείτε να δείτε:

- μικρά βέλη ή καρτέλες που δηλώνουν εάν υπάρχουν περισσότερες προβολές, φάκελοι ή αρχεία όπου μπορείτε να μετακινηθείτε.
- ενδείξεις επεξεργασίας, βλέπε 'Σύνταξη κειμένου', σ. 83.
- άλλες πληροφορίες, όπως, για παράδειγμα, η πληροφορία **2/14** σημαίνει ότι η τρέχουσα εικόνα είναι η δεύτερη από τις 14 εικόνες που υπάρχουν στο φάκελο. Πατήστε  για να δείτε την επόμενη εικόνα.



Ενέργειες κοινές για όλες τις εφαρμογές

- **Άνοιγμα στοιχείων για προβολή** - Όταν προβάλλετε μια λίστα αρχείων ή φακέλων, για να ανοίξετε ένα στοιχείο, μετακινηθείτε σε ένα στοιχείο και πατήστε το πλήκτρο ελέγχου ή πατήστε **Επιλογές** → **Άνοιγμα**.
- **Επεξεργασία στοιχείων** - Για να ανοίξετε ένα στοιχείο προκειμένου να το επεξεργαστείτε, μερικές φορές πρέπει πρώτα να το ανοίξετε για προβολή και μετά να πατήσετε **Επιλογές** → **Επεξεργασία** εάν θέλετε να αλλάξετε τα περιεχόμενά του.
- **Μετονομασία στοιχείων** - Για να δώσετε καινούργιο όνομα σε ένα αρχείο ή φάκελο, μετακινηθείτε στο αρχείο ή το φάκελο που θέλετε και πατήστε **Επιλογές** → **Μετονομασία**.
- **Αφαίρεση, διαγραφή στοιχείων** - Μετακινηθείτε στο στοιχείο και πατήστε **Επιλογές** → **Διαγραφή** ή πατήστε . Για να διαγράψετε ταυτόχρονα πολλά στοιχεία, πρέπει πρώτα να τα επισημάνετε. Διαβάστε την επόμενη παράγραφο: 'Επισήμανση στοιχείου'.
- **Επισήμανση στοιχείου** - Υπάρχουν αρκετοί τρόποι για να επιλέξετε στοιχεία από μία λίστα.
 - Για να επιλέξετε ένα στοιχείο τη φορά, μετακινηθείτε σε αυτό και πατήστε **Επιλογές** → **Επιλογή/Εξαίρεση** → **Επιλογή** ή πατήστε  ταυτόχρονα με το πλήκτρο ελέγχου. Δίπλα στο στοιχείο εμφανίζεται ένα σημάδι επιλογής.
 - Για να επιλέξετε όλα τα στοιχεία της λίστας, πατήστε **Επιλογές** → **Επιλογή/Εξαίρεση** → **Επιλογή όλων**.

- **Επισήμανση πολλαπλών στοιχείων** - Πατήστε και κρατήστε πατημένο το πλήκτρο  και ταυτόχρονα το πλήκτρο ελέγχου πάνω ή κάτω. Καθώς η επιλογή επεκτείνεται, δίπλα στα στοιχεία που επιλέγονται εμφανίζεται ένα σημάδι επιλογής. Για να ολοκληρώσετε, διακόψτε τη χρήση του πλήκτρου ελέγχου και αφήστε το πλήκτρο . Αφού επιλέξετε όλα τα στοιχεία που θέλετε, μπορείτε να τα μετακινησετε ή να τα διαγράψετε πατώντας **Επιλογές** → **Μετακίν.** **σε φάκελο** ή **Διαγραφή**.
- Για να εξαιρέσετε ένα στοιχείο, μετακινηθείτε σε αυτό και πατήστε **Επιλογές** → **Επιλογή/Εξαίρεση** → **Εξαίρεση** ή πατήστε  ταυτόχρονα με το πλήκτρο ελέγχου.
- **Δημιουργία φακέλων** - Για να δημιουργήσετε ένα νέο φάκελο, πατήστε **Επιλογές** → **Νέος φάκελος**. Θα σας ζητηθεί να δώσετε ένα όνομα στο φάκελο (35 χαρακτήρων το πολύ).
- **Μετακίνηση στοιχείων σε φάκελο** - Για να μετακινήσετε στοιχεία σε ένα φάκελο ή μεταξύ φακέλων, πατήστε **Επιλογές** → **Μετακίν.** **σε φάκελο** (δεν εμφανίζεται, εάν δεν υπάρχουν διαθέσιμοι φάκελοι). Όταν επιλέξετε **Μετακίν.** **σε φάκελο**, εμφανίζεται μια λίστα με τους διαθέσιμους φακέλους και μπορείτε επίσης να δείτε και το επίπεδο του κεντρικού καταλόγου της εφαρμογής (για μετακίνηση στοιχείου εκτός φακέλου). Επιλέξτε τη θέση στην οποία θέλετε να μετακινηθεί το στοιχείο και πατήστε **Εντάξει**.




Συμβουλή! Για πληροφορίες σχετικά με την εισαγωγή κειμένου και αριθμών, βλέπε **Σύνταξη κειμένου**, σ. 83.

Αναζήτηση στοιχείων



Μπορείτε να αναζητήσετε ένα όνομα, ένα αρχείο, ένα φάκελο ή μία συντόμευση χρησιμοποιώντας το πεδίο αναζήτησης. Σε ορισμένες περιπτώσεις, το πεδίο αναζήτησης δεν είναι ορατό και πρέπει να το ενεργοποιήσετε πατώντας **Επιλογές** → *Εύρεση* ή απλώς αρχίζοντας να πληκτρολογείτε γράμματα.

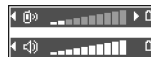


- 1 Για να αναζητήσετε ένα στοιχείο, αρχίστε να πληκτρολογείτε κείμενο στο πεδίο αναζήτησης. Η κονσόλα παιχνιδιών αρχίζει αμέσως να αναζητά αντιστοιχίες και επισημαίνει την πλησιέστερη αντιστοιχία.
Για να είναι η αναζήτηση όσο το δυνατόν ακριβέστερη, πληκτρολογήστε περισσότερα γράμματα και θα δείτε να επισημαίνεται η πλησιέστερη αντιστοιχία με το κείμενο που πληκτρολογήσατε.
- 2 Όταν βρεθεί το σωστό στοιχείο, πατήστε  για να ανοίξει.





Έλεγχος έντασης

Όταν έχετε μια ενεργή κλήση ή όταν ακούτε έναν ήχο, πατήστε  ή  για να αυξήσετε ή να μειώσετε τη στάθμη της έντασης αντίστοιχα.



Εικονίδια έντασης φωνής:

-  - σε λειτουργία ακουστικού,
-  - σε λειτουργία μεγαφώνου.




Συμβουλή! Χρησιμοποιώντας τα ακουστικά, μπορείτε να χρησιμοποιείτε άνετα την κονσόλα παιχνιδιών για τηλεφωνικές κλήσεις, παιχνίδια ή για να ακούτε μουσική.


Μεγάφωνο

Η κονσόλα παιχνιδιών διαθέτει μεγάφωνο για ανοικτή συνομιλία. Για να εντοπίσετε τη θέση του μεγαφώνου, ανατρέξτε στην εικόνα των διαφόρων πλήκτρων και μερών στη Γρήγορη έναρξη. Το μεγάφωνο σάς επιτρέπει να μιλάτε και να ακούτε από μικρή απόσταση χωρίς να πρέπει να κρατάτε την κονσόλα παιχνιδιών στο αυτί σας, για παράδειγμα, έχοντάς την σε ένα τραπέζι κοντά σας. Το μεγάφωνο μπορεί να χρησιμοποιηθεί στη διάρκεια μιας κλήσης, με τις εφαρμογές ήχου και κατά την προβολή μηνυμάτων πολυμέσων. Το RealOne Player™ χρησιμοποιεί το μεγάφωνο από προεπιλογή όταν παρακολουθείτε βίντεο. Χρησιμοποιώντας το μεγάφωνο είναι ευκολότερο να χρησιμοποιείτε και άλλες εφαρμογές ενώ συνομιλείτε.

Ενεργοποίηση του megafώνου

Για να χρησιμοποιήσετε το megafώνο σε μια ήδη ενεργή κλήση, πατήστε **Επιλογές** → *Ενεργοπ. megafώνου*.

Εκπέμπεται ένας ήχος, η ένδειξη  εμφανίζεται στη γραμμή πλοήγησης και αλλάζει η ένδειξη της έντασης.

 **Σημαντικό:** Μην κρατάτε την κονσόλα παιχνιδιών κοντά στο αυτί σας όταν χρησιμοποιείται το megafώνο, επειδή η ένταση ενδέχεται να είναι πολύ υψηλή.

Το megafώνο πρέπει να ενεργοποιείται ξεχωριστά κάθε φορά για τις κλήσεις, οι εφαρμογές ήχου όμως, όπως Σύνθεση και Εγγραφή, χρησιμοποιούν εξ ορισμού το megafώνο.

Απενεργοποίηση του megafώνου

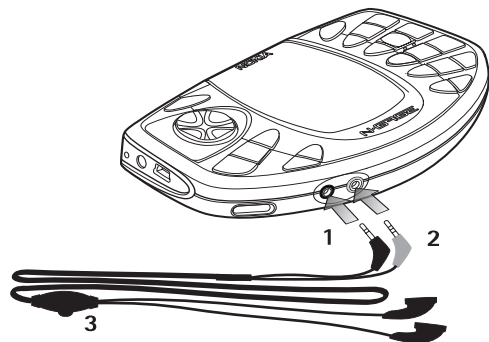
- Στη διάρκεια μιας ενεργής κλήσης ή εάν ακούτε μουσική, πατήστε **Επιλογές** → *Ενεργοπ. ακουστικού*.

Σύνδεση και χρήση των ακουστικών




Χρησιμοποιώντας τα παρεχόμενα στερεοφωνικά ακουστικά HDD-2, μπορείτε να ακούσετε ραδιοφώνου ή μουσική. Εάν θέλετε να πραγματοποιήσετε μια κλήση, χρησιμοποιήστε το πληκτρολόγιο. Μόλις πραγματοποιηθεί η κλήση, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα ακουστικά τόσο για να μιλάτε όσο και για να ακούτε το συνομιλητή σας.

Για να συνδέσετε τα ακουστικά HDD-2

Συνδέστε το άκρο του μαύρου καλωδίου των ακουστικών στην υποδοχή (1) της κονσόλας παιχνιδιών. Με τον ίδιο τρόπο, συνδέστε το γκριζο καλώδιο των ακουστικών στην υποδοχή (2).



Το καλώδιο των ακουστικών λειτουργεί όπως η κεραία του ραδιοφώνου, γι' αυτό μπορείτε να το ακρήσετε να κρέμεται ελεύθερα.

 **ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ!** Η ακρόαση μουσικής σε υψηλή ένταση μπορεί να προκαλέσει προβλήματα ακοής. Για να ρυθμίσετε την ένταση του ήχου ενώ τα ακουστικά είναι συνδεδεμένα στην κονσόλα παιχνιδιών, πατήστε  ή .

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ! Όταν χρησιμοποιείτε τα ακουστικά, περιορίζεται η ικανότητά σας να ακούτε ήχους του περιβάλλοντος χώρου. Μη χρησιμοποιείτε τα ακουστικά όταν διακυβεύεται η ασφάλειά σας.

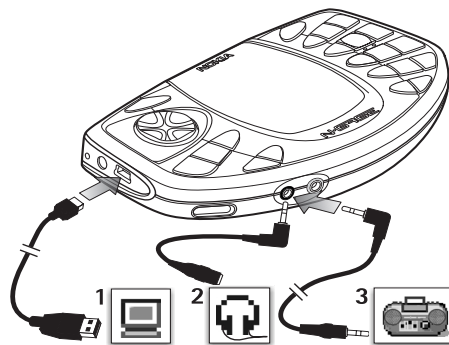
Χρήση των ακουστικών για τις εισερχόμενες κλήσεις

Για να απαντήσετε σε μια κλήση ενώ χρησιμοποιείτε τα ακουστικά, πατήστε το κουμπί τηλεχειρισμού (3) που βρίσκεται στο μικρόφωνο των ακουστικών. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Για να συνδέσετε τα ακουστικά HDD-2', σ. 17. Για να τερματίσετε την κλήση, πατήστε ξανά το ίδιο κουμπί.

Σύνδεση και χρήση των παρεχόμενων καλωδίων

Στη συσκευασία της συσκευής, περιλαμβάνονται δύο καλώδια, τα οποία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε στην κονσόλα παιχνιδιών.

- Μπορείτε να συνδέσετε την κονσόλα παιχνιδιών με ένα συμβατό εξωτερικό σύστημα ήχου (όπως, για παράδειγμα, ένα CD player) χρησιμοποιώντας το καλώδιο εισόδου ήχου ADE-2 (3).



Σημείωση: Η εγγραφή πρέπει να γίνεται από την υποδοχή για τα ακουστικά που υπάρχει στην εξωτερική συσκευή. Ρυθμίστε την ένταση στην εξωτερική συσκευή, προκειμένου να μην προκαλείται παραμόρφωση.

- Για τη διαχείριση αρχείων ήχου, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το Nokia Audio Manager. Εάν θέλετε να συνδέσετε την κονσόλα παιχνιδιών σε ένα συμβατό PC, χρησιμοποιήστε το καλώδιο DKE-2 USB Mini-B (1). Για πληροφορίες σχετικά με το 'Nokia Audio Manager', βλέπε σ. 41.



Σημείωση: Όταν το καλώδιο USB είναι συνδεδεμένο δεν είναι δυνατή η πρόσβαση στην κάρτα μνήμης από τη λειτουργία Αναπαραγωγή μουσικής ή από οποιαδήποτε άλλη εφαρμογή. Όταν αφαιρέσετε το καλώδιο USB η κάρτα μνήμης θα είναι διαθέσιμη για όλες τις εφαρμογές.

- Μπορείτε να συνδέσετε την κονσόλα παιχνιδιών με τα δικά σας ακουστικά, χρησιμοποιώντας το καλώδιο προσαρμογής ADA-2 (2).



Σημαντικό! Εγκαταστήστε στον υπολογιστή σας το λογισμικό Nokia Audio Manager για PC από το CD-ROM πριν να συνδέσετε το παρεχόμενο καλώδιο DKE-2 USB Mini-B.

ορισμένα από τα παιχνίδια, τις εικόνες ή τις καταχωρήσεις που δεσμεύουν την κοινόχρηστη μνήμη.



Σημείωση: Τα μουσικά κομμάτια αποθηκεύονται στην κάρτα μνήμης και, ως εκ τούτου, δεν χρησιμοποιούν την κοινόχρηστη μνήμη της κονσόλας παιχνιδιών.s

Κοινόχρηστη μνήμη

Οι ακόλουθες λειτουργίες της κονσόλας παιχνιδιών χρησιμοποιούν την κοινόχρηστη μνήμη: παιχνίδια, επαφές, μηνύματα κειμένου, μηνύματα πολυμέσων, εικόνες και ήχοι κλήσης, RealOne Player™, ημερολόγιο και σημειώσεις υποχρεώσεων και ληφθείσες εφαρμογές. Η χρήση οποιωνδήποτε από αυτές τις λειτουργίες αφήνει λιγότερη μνήμη για τις υπόλοιπες λειτουργίες. Ιδιαίτερα η συχνή και έντονη χρήση της όποιας λειτουργίας επιβαρύνει τη μνήμη. Για παράδειγμα, η εγκατάσταση πολλών παιχνιδιών ή η αποθήκευση πολλών εικόνων ενδέχεται να καταλάβει όλη την κοινόχρηστη μνήμη, με αποτέλεσμα η κονσόλα παιχνιδιών να εμφανίσει ότι η μνήμη είναι πλήρης. Στην περίπτωση αυτή, διαγράψτε



2. Χρήση της κονσόλας παιχνιδιών ως τηλεφώνου

Πραγματοποίηση κλήσης

- 1 Σε κατάσταση αναμονής, πληκτρολογήστε τον αριθμό του τηλεφώνου μαζί με τον κωδικό περιοχής. Πατήστε ή για να μετακινήσετε το δρομέα. Πατήστε για να διαγράψετε έναν αριθμό.

- Για διεθνείς κλήσεις, πατήστε δύο φορές για τον διεθνή κωδικό (ο χαρακτήρας + αντικαθιστά τον κωδικό πρόσβασης στις διεθνείς υπηρεσίες δικτύου) και, στη συνέχεια, πληκτρολογήστε τον κωδικό της χώρας, της περιοχής χωρίς το 0, και τέλος τον αριθμό του τηλεφώνου.

Σημείωση: Οι κλήσεις που χαρακτηρίζονται εδώ ως διεθνείς μπορεί σε ορισμένες περιπτώσεις να γίνονται και μεταξύ περιοχών της ίδιας χώρας.





- 2 Πατήστε για να καλέσετε τον αριθμό.
 - 3 Πατήστε για να τερματίσετε την κλήση (ή να ακυρώσετε την προσπάθεια κλήσης).
- Συμβουλή!** Για να ρυθμίσετε την ένταση κατά τη διάρκεια μιας κλήσης, πατήστε για να αυξήσετε και για να μειώσετε τη στάθμη της έντασης.
- Σημείωση:** Πατώντας θα τερματίζεται πάντα η κλήση, ακόμη και αν είναι ενεργή κάποια άλλη εφαρμογή.

Για να πραγματοποιήσετε κλήση με τη χρήση φράσης, ανατρέξτε στην ενότητα 'Πραγματοποίηση κλήσης με χρήση φράσης', σελ. 66.

Πραγματοποίηση κλήσης με χρήση του καταλόγου Επαφές




- 1 Για να ανοίξετε τον κατάλογο Επαφές, μεταβείτε στην επιλογή **Μενού** → **Επαφές**.
- 2 Για να βρείτε μια επαφή, μετακινηθείτε στο όνομα που θέλετε. Ή πληκτρολογήστε τα πρώτα γράμματα του ονόματος. Το πεδίο αναζήτησης ανοίγει αυτόματα και

εμφανίζονται όλες οι επαφές που ταιριάζουν με τα κριτήρια αναζήτησης.

- 3 Πατήστε  για να αρχίσει η κλήση. Εάν η επαφή έχει περισσότερους από έναν αριθμούς, μετακινηθείτε στον αριθμό και πατήστε  για να ξεκινήσει η κλήση.

Κλήση του αυτόματου τηλεφωνητή μηνυμάτων ομιλίας

Ο αυτόματος τηλεφωνητής (υπηρεσία δικτύου) είναι ένας αυτόματος τηλεφωνητής στον οποίο μπορούν να αφήσουν μήνυμα ομιλίας όσοι σας καλούν και δεν μπορούν να σας βρουν.

- Για να καλέσετε τον αυτόματο τηλεφωνητή, πατήστε το πλήκτρο  και στη συνέχεια το πλήκτρο  ή πατήστε και κρατήστε πατημένο το πλήκτρο  σε κατάσταση αναμονής.
- Αν η κονσόλα παιχνιδιών σας ζητήσει τον αριθμό του αυτόματου τηλεφωνητή ομιλίας, πληκτρολογήστε τον και πατήστε **Εντάξει**. Ο αριθμός αυτός σας παρέχεται από το φορέα παροχής υπηρεσιών του δικτύου σας.

Ανατρέξτε επίσης στην ενότητα 'Ρυθμίσεις για την προώθηση κλήσεων', σ. 24.

Κάθε τηλεφωνική γραμμή μπορεί να διαθέτει το δικό της αριθμό αυτόματου τηλεφωνητή. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Γραμμή σε χρήση (υπηρεσία δικτύου)', σ. 49.

Αλλαγή αριθμού αυτόματου τηλεφωνητή μηνυμάτων ομιλίας

Για να αλλάξετε τον αριθμό κλήσης του αυτόματου τηλεφωνητή ομιλίας, μεταβείτε στο **Μενού**→ **Εργαλεία**→ **Α/Τ ομιλίας** και πατήστε **Επιλογές**→ **Αλλαγή αριθμού**. Πληκτρολογήστε τον αριθμό (που σας παρέχεται από το φορέα παροχής υπηρεσιών του δικτύου σας) και πατήστε **Εντάξει**.






Συμβουλή! Αν απαιτείται η εισαγωγή κωδικού κάθε φορά που καλείτε για να ακούσετε τα μηνύματα ομιλίας σας, θα ήταν προτιμότερο να προσθέσετε έναν αριθμό DTMF μετά τον αριθμό του αυτόματου τηλεφωνητή ομιλίας. Με τον τρόπο αυτό ο κωδικός θα δίνεται αυτόματα κάθε φορά που καλείτε τον αυτόματο τηλεφωνητή ομιλίας. Για παράδειγμα, +44123 4567p1234# όπου ο αριθμός 1234 είναι ο κωδικός πρόσβασης και ο χαρακτήρας 'p' εισάγει μια παύση περίπου δύο δευτερολέπτων πριν από ή ανάμεσα στους χαρακτήρες του αριθμού DTMF.

Ταχεία κλήση αριθμού τηλεφώνου



Για να εμφανιστεί ο χάρτης αριθμών ταχείας κλήσης, μεταβείτε στο **Μενού**→ **Εργαλεία**→ **Ταχ.κλήση**.

- 1 Αντιστοιχίστε έναν αριθμό τηλεφώνου σε κάποιο από τα πλήκτρα ταχείας κλήσης ( - ) , βλέπε 'Αντιστοίχιση πλήκτρων ταχείας κλήσης', σ. 67.
- 2 Μεταβείτε στα **Μενού**→ **Εργαλεία**→ **Ρυθμίσεις κλήσεων**→ και ρυθμίστε τη λειτουργία **Ταχεία κλήση** σε

Ενεργοποιημένη. Για να καλέσετε τον αριθμό: Σε κατάσταση αναμονής, πατήστε το αντίστοιχο πλήκτρο ταχείας κλήσης και πατήστε  μέχρι να ξεκινήσει η διαδικασία της κλήσης.

Πραγματοποίηση κλήσης συνακρόασης

Η πραγματοποίηση κλήσεων συνακρόασης είναι μια υπηρεσία δικτύου η οποία επιτρέπει τη συμμετοχή έως και έξι ατόμων σε μια κλήση συνακρόασης, συμπεριλαμβανομένου του εαυτού σας.

- 1 Καλέστε το πρώτο άτομο που θα συμμετάσχει στη συνακρόαση.
- 2 Για να καλέσετε το δεύτερο άτομο, πατήστε **Επιλογές**→*Νέα κλήση*. Πληκτρολογήστε ή αναζητήστε στη μνήμη τον αριθμό τηλεφώνου του νέου συνομιλητή και πατήστε **Εντάξει**. Η πρώτη κλήση τίθεται αυτόματα σε αναμονή.
- 3 Μόλις απαντηθεί η κλήση, προσθέστε τον πρώτο συνομιλητή στην κλήση συνακρόασης. Πατήστε **Επιλογές**→*Συνακρόαση*.
- 4 Για να προσθέσετε ένα νέο συνομιλητή στην κλήση, επαναλάβετε το βήμα 2 και κατόπιν πατήστε **Επιλογές**→*Συνακρόαση*→*Προσθήκη σε συνακρ.*

- Για να διεξαγάγετε μια προσωπική συζήτηση με κάποιον από τους συμμετέχοντες:

Πατήστε **Επιλογές**→

Συνακρόαση→

Προσωπική. Μεταβείτε

στο όνομα του

συνομιλητή που θέλετε


και πατήστε **Προσωπ.**


Η κλήση συνακρόασης

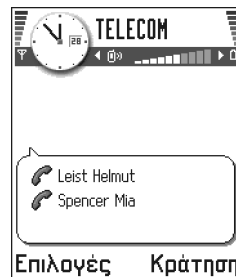
τίθεται σε αναμονή στην κονσόλα παιχνιδιών και οι άλλοι συμμετέχοντες μπορούν να εξακολουθούν να συνομιλούν μεταξύ τους ενώ εσείς έχετε μια προσωπική συζήτηση με έναν συμμετέχοντα μόνον. Μόλις ολοκληρώσετε την προσωπική συνομιλία, πατήστε **Επιλογές**→*Προσθήκη σε συνακρ.* για να επιστρέψετε στην κλήση συνακρόασης.

- Για να αποβάλετε έναν από τους συμμετέχοντες από την κλήση συνακρόασης, πατήστε **Επιλογές**→*Συνακρόαση*→*Αποβολή συμμετέχ.*, μετακινήθείτε στο συμμετέχοντα και πατήστε **Αποβολή**.






Συμβουλή! Ο γρηγορότερος τρόπος για να πραγματοποιήσετε μια νέα κλήση είναι να καλέσετε τον αριθμό και να πατήσετε  για να ξεκινήσει η κλήση. Η υπάρχουσα κλήση τίθεται αυτόματα σε αναμονή.

- 5 Για να τερματίσετε την ενεργή κλήση συνακρόασης, πατήστε .





Απάντηση σε κλήση


- Για να απαντήσετε σε μια εισερχόμενη κλήση, πατήστε  ή, εάν χρησιμοποιείτε τα ακουστικά, πατήστε το κουμπί τηλεχειρισμού.
- Για να τερματίσετε την κλήση, πατήστε  ή, εάν χρησιμοποιείτε τα ακουστικά, πατήστε το κουμπί τηλεχειρισμού.

Αν δεν θέλετε να απαντήσετε σε μια κλήση, πατήστε . Ο καλών θα ακούσει τον χαρακτηριστικό τόνο κατειλημμένης γραμμής.

Όταν υπάρχει εισερχόμενη κλήση, πατήστε **Χωρ. ήχο** για να σιγήσει γρήγορα ο ήχος κλήσης.



-  **Συμβουλή!** Για να ρυθμίσετε τους ήχους της κονσόλας παιχνιδιών ανάλογα με το περιβάλλον και την περίπτωση, για παράδειγμα, όταν θέλετε η κονσόλα παιχνιδιών να είναι αθόρυβη, ανατρέξτε στην ενότητα 'Προφίλ', σ. 110.


 **Σημείωση:** Υπάρχει πιθανότητα η κονσόλα παιχνιδιών να αντιστοιχίσει λάθος όνομα σε έναν αριθμό τηλεφώνου. Αυτό συμβαίνει εάν ο αριθμός τηλεφώνου του καλούντος δεν είναι αποθηκευμένος στις Επαφές αλλά τα επτά τελευταία ψηφία του αριθμού είναι ίδια με έναν άλλον αριθμό που είναι αποθηκευμένος στις Επαφές. Στην περίπτωση αυτή, η αναγνώριση κλήσης δεν είναι σωστή.

-  **Συμβουλή!** Για να τερματίσετε όλες τις κλήσεις ταυτόχρονα, πατήστε **Επιλογές** → *Τερμ. όλων των κλ.* και πατήστε **Εντάξει**.

Αναμονή κλήσεων (υπηρεσία δικτύου)

Εάν έχετε ενεργοποιήσει την υπηρεσία αναμονής κλήσεων, το δίκτυο θα σάς ειδοποιεί για εισερχόμενες κλήσεις, ενώ έχετε ήδη μία κλήση σε εξέλιξη. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Αναμονή κλήσεων: (υπηρεσία δικτύου)', σ. 48.

- 1 Στη διάρκεια μιας κλήσης, πατήστε  για να απαντήσετε στην κλήση που είναι σε αναμονή. Η πρώτη κλήση τίθεται σε αναμονή. Για να εναλλαγή μεταξύ δύο κλήσεων, πατήστε **Εναλλαγ.**
- 2 Για να τερματίσετε την ενεργή κλήση, πατήστε .

-  **Συμβουλή!** Εάν έχετε ενεργοποιήσει την επιλογή *Πρωτ. εισ. κλ.* → *Εάν απασχολημένο* για την προώθηση κλήσεων, για παράδειγμα, προς τον αυτόματο τηλεφωνητή σας, η απόρριψη συνεπάγεται προώθηση της εισερχόμενης κλήσης. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Ρυθμίσεις για την προώθηση κλήσεων', σ. 24.

Επιλογές στη διάρκεια μιας κλήσης


Πολλές από τις επιλογές που είναι στη διάθεσή σας στη διάρκεια μιας κλήσης, αποτελούν υπηρεσίες δικτύου. Πατήστε **Επιλογές** κατά τη διάρκεια μιας κλήσης για να πραγματοποιήσετε κάποιες από τις ακόλουθες επιλογές:

Σίγαση ή Μικρόφ., Τερματ. ενεργ. κλήσ., Τερμ. όλων των κλ., Κράτηση ή Αναίρεση κράτησης, Νέα κλήση, Συνακρόαση, Προσωπ., Αποβολή συμμετέχ., Απάντηση και Απόρριψη.

Η **Εναλλαγή** χρησιμοποιείται για εναλλαγή μεταξύ της ενεργής κλήσης και της κλήσης σε αναμονή.





Η **Μεταφορά** χρησιμοποιείται για τη σύνδεση μιας εισερχόμενης ή μιας κλήσης σε αναμονή με μια ενεργή κλήση και τη δική σας αποσύνδεση και από τις δύο κλήσεις.


Η **Αποστολή DTMF** χρησιμοποιείται για την αποστολή συμβολοσειρών DTMF, όπως, για παράδειγμα, κωδικών πρόσβασης ή αριθμών τραπεζικών λογαριασμών.

 **Λεξιλόγιο:** Τόνοι DTMF είναι οι τόνοι που ακούτε όταν πατάτε τα αριθμητικά πλήκτρα στο πληκτρολόγιο της κονσόλας παιχνιδιών. Οι τόνοι DTMF σας επιτρέπουν να επικοινωνείτε με αυτόματους τηλεφωνητές μηνυμάτων



ομιλίας ή αυτοματοποιημένα τηλεφωνικά κέντρα, για παράδειγμα:

- 1 Πληκτρολογήστε τα ψηφία πατώντας  - . Κάθε πάτημα πλήκτρου παράγει έναν τόνο DTMF, ο οποίος μεταδίδεται ενώ η κλήση είναι ενεργή. Πατήστε  όσες φορές χρειάζεται για να πληκτρολογήσετε: *, p (εισάγει παύση διάρκειας περίπου δύο δευτερολέπτων πριν από ή ανάμεσα σε χαρακτήρες DTMF) και w (εάν χρησιμοποιήσετε αυτόν το χαρακτήρα, η ακολουθία των υπόλοιπων τόνων δεν αποστέλλεται μέχρι να πατήσετε **Αποστ.** ξανά στη διάρκεια της κλήσης). Πατήστε  για το χαρακτήρα #.
- 2 Για να στείλετε τον τόνο, πατήστε **Εντάξει**.

 **Συμβουλή!** Μπορείτε επίσης να αποθηκεύσετε μια ακολουθία τόνων DTMF για μια κάρτα επαφής. Όταν πραγματοποιείτε κλήση στην επαφή, μπορείτε να ανακαλέσετε την ακολουθία. Προσθέστε τόνους DTMF στον αριθμό τηλεφώνου ή πεδία *DTMF* σε μια κάρτα επαφής.

Ρυθμίσεις για την προώθηση κλήσεων

↔ Μετάβαση στο **Μενού** → **Εργαλεία** → **Πρώθ. εισ. κλ.**


Όταν είναι ενεργοποιημένη αυτή η υπηρεσία δικτύου, μπορείτε να κατευθύνετε τις εισερχόμενες κλήσεις σας σε κάποιον άλλο αριθμό, όπως για παράδειγμα στον αριθμό του Α/Τ ομιλίας του τηλεφώνου σας. Για λεπτομέρειες, απευθυνθείτε στο φορέα παροχής υπηρεσιών δικτύου.

- Ορίστε την επιλογή προώθησης που θέλετε. Για παράδειγμα, μπορείτε να επιλέξετε *Εάν απασχολημένο*

για να προωθούνται οι κλήσεις ομιλίας όταν η γραμμή σας είναι κατειλημμένη ή όταν απορρίπτετε τις εισερχόμενες κλήσεις.

- Πατήστε **Επιλογές** → *Ενεργοποίηση* για να ενεργοποιήσετε τη λειτουργία προώθησης, *Ακύρωση* για να την απενεργοποιήσετε ή *Έλεγχ. κατάστασης* για να ελέγξετε εάν είναι ενεργοποιημένη ή όχι η λειτουργία προώθησης.
- Για να ακυρώσετε όλες τις ενεργές προωθήσεις, πατήστε **Επιλογές** → *Ακύρ. προωθήσεων*.

Για πληροφορίες σχετικά με τις ενδείξεις προώθησης, ανατρέξτε στην ενότητα 'Ενδείξεις που σχετίζονται με ενέργειες', σ. 11.

 **Σημείωση:** Δεν μπορείτε να έχετε ενεργοποιημένες τη φραγή των εισερχομένων κλήσεων και την προώθηση κλήσεων ταυτόχρονα. Βλ. 'Φραγή κλήσ. (υπηρεσία δικτύου)', σ. 60.

Μητρώο – Μητρώο κλήσεων και γενικό μητρώο



 Μετάβαση στο **Μενού** → **Άλλα** → **Μητρώο**.

Στο μητρώο μπορείτε να παρακολουθείτε τηλεφωνικές κλήσεις, μηνύματα κειμένου, συνδέσεις για μεταφορά πακέτων δεδομένων, κλήσεις φας και δεδομένων που γίνονται από την κονσόλα παιχνιδιών. Μπορείτε να φιλτράρετε το γενικό μητρώο για να βλέπετε μόνο έναν

τύπο συμβάντων και να δημιουργείτε κάρτες επαφών με βάση τις πληροφορίες του μητρώου.




Σημείωση: Οι συνδέσεις με το απομακρυσμένο γραμματοκιβωτίό σας, το κέντρο μηνυμάτων multimedia ή με σελίδες του προγράμματος περιήγησης εμφανίζονται ως κλήσεις δεδομένων ή ως συνδέσεις για μεταφορά πακέτων δεδομένων στο γενικό μητρώο επικοινωνιών.






Συμβουλή! Για να δείτε μια λίστα με τα μηνύματα που στείλατε, μεταβείτε στα **Μηνύματα** → **Σταλθέντα**.

Μητρώο πρόσφατων κλήσεων

 Μετάβαση στο **Μενού** → **Άλλα** → **Μητρώο** → *Πρόσφ. κλήσεις*.

Η κονσόλα παιχνιδιών καταγράφει τον αριθμό τηλεφώνου για όλες τις αναπάντητες, τις ληφθείσες και τις εξερχόμενες κλήσεις, καθώς και τη διάρκεια και το κόστος της κάθε κλήσης. Οι αναπάντητες και οι ληφθείσες κλήσεις καταγράφονται μόνο εφόσον το δίκτυο υποστηρίζει αυτές τις λειτουργίες και η κονσόλα παιχνιδιών είναι ενεργοποιημένη και βρίσκεται εντός της περιοχής κάλυψης του δικτύου.

Εικονίδια:

-  για αναπάντητες κλήσεις,
-  για ληφθείσες κλήσεις και
-  για κληθέντες αριθμούς.

Επιλογές στην προβολή για Αναπάντητες, Ληφθείσες, Εξερχόμενες κλήσεις: *Κλήση, Χρήση αριθμού, Διαγραφή, Σβήσιμο λίστας, Προσθ. στις Επαφές, Βοήθεια και Έξοδος.*

Αναπάντητες και ληφθείσες κλήσεις

Για να δείτε τη λίστα με τους τελευταίους 20 αριθμούς τηλεφώνου από τους οποίους κάποιος προσπάθησε να σας καλέσει χωρίς επιτυχία (υπηρεσία δικτύου), μεταβείτε στο **Μητρώο**→ *Πρόσφ. κλήσεις*→ *Αναπάντητες*.



Συμβουλή! Όταν σε κατάσταση αναμονής βλέπετε μια ειδοποίηση για αναπάντητες κλήσεις, πατήστε **Εμφάνιση** για να εμφανιστεί η λίστα με τις αναπάντητες κλήσεις. Για να καλέσετε κάποιον από αυτούς τους αριθμούς, μετακινηθείτε στον αριθμό ή στο όνομα που θέλετε και πατήστε .

Για να δείτε τη λίστα με τους τελευταίους 20 αριθμούς τηλεφώνου από τους οποίους δεχτήκατε κλήσεις που απαντήσατε (υπηρεσία δικτύου), μεταβείτε στο **Μητρώο**→ *Πρόσφ. κλήσεις*→ *Ληφθείσες κλ.*

Κληθέντες αριθμοί



Συμβουλή! Πατήστε σε κατάσταση αναμονής για να ανοίξει η προβολή με τους κληθέντες αριθμούς.

Για να δείτε τους τελευταίους 20 αριθμούς τηλεφώνου που καλέσατε ή προσπαθήσατε να καλέσετε, μεταβείτε στο **Μητρώο**→ *Πρόσφ. κλήσεις*→ *Κληθέντες αρ.*

| Κληθέντες αριθμοί | |
|-------------------|--|
| | Spencer Mia 15/5/2002 11:20 |
| | Leist Helmut 15/5/2002 11:17 |
| | Richard 15/5/2002 11:16 |
| Επιλογές Πίσω | |


Διαγραφή πρόσφατων κλήσεων


- Για να σβήσετε όλες τις λίστες πρόσφατων κλήσεων, πατήστε **Επιλογές**→ *Διαгр. πρόσφ. κλήσ.* στην κύρια προβολή πρόσφατων κλήσεων.
- Για να σβήσετε μία από τις λίστες κλήσεων, ανοίξτε τη λίστα που θέλετε να σβήσετε και πατήστε **Επιλογές**→ *Σβήσιμο λίστας*.
- Για να σβήσετε ένα μεμονωμένο συμβάν, ανοίξτε την αντίστοιχη λίστα, μετακινηθείτε στο συμβάν που θέλετε και πατήστε .


Διάρκεια κλήσης

➡ Μετάβαση στο **Μενού**→ **Άλλα**→ **Μητρώο**→ **Διάρκεια κλήσ.**

Σας επιτρέπει να δείτε τη διάρκεια των εισερχόμενων και εξερχόμενων κλήσεων.

 **Σημείωση:** Ο πραγματικός χρόνος που χρεώθηκε για κλήσεις από το φορέα παροχής υπηρεσιών δικτύου ενδέχεται να διαφέρει ανάλογα με τα χαρακτηριστικά του δικτύου, τη στρογγυλοποίηση του λογαριασμού, κ.ο.κ.


 **Συμβουλή!** Για να δείτε το χρονόμετρο διάρκειας κλήσεων ενώ έχετε ενεργή κλήση, πατήστε **Επιλογές**→ **Ρυθμίσεις**→ **Εμφάνιση διάρκ. κλ.**→ **Ναι**.

Μηδενισμός των χρονομέτρων διάρκειας κλήσεων - Πατήστε **Επιλογές**→ **Μηδεν. χρονομέτρων**. Για αυτή τη λειτουργία χρειάζεστε τον κωδικό κλειδώματος, βλέπε **‘Ασφάλεια’**, σ. 56. Για να σβήσετε ένα μεμονωμένο συμβάν, μετακινηθείτε σε αυτό και πατήστε .

Κόστος κλήσεων (υπηρεσία δικτύου)

➡ Μετάβαση στο **Μενού**→ **Άλλα**→ **Μητρώο**→ **Κόστος κλήσεων**.

Αυτή η υπηρεσία δικτύου σας επιτρέπει να ελέγχετε το κόστος της τελευταίας κλήσης σας ή όλων των κλήσεων. Το κόστος κλήσεων εμφανίζεται ξεχωριστά για κάθε κάρτα SIM.

 **Σημείωση:** Το πραγματικό τιμολόγιο για κλήσεις και υπηρεσίες που παρέχονται από το φορέα παροχής υπηρεσιών δικτύου ενδέχεται να διαφέρει ανάλογα με τα χαρακτηριστικά του δικτύου, τη στρογγυλοποίηση του λογαριασμού, τους φόρους κ.ο.κ.

Το όριο κόστους κλήσεων ορίζεται από το φορέα δικτύου

Ο φορέας παροχής υπηρεσιών του δικτύου σας μπορεί να περιορίσει το κόστος των κλήσεων σε ένα ορισμένο ποσό μονάδων χρέωσης ή νομισματικών μονάδων. Όταν είναι ενεργοποιημένη η λειτουργία περιορισμένης χρέωσης, είναι δυνατή η πραγματοποίηση κλήσεων από τη συσκευή σας μόνο εφόσον δεν υπερβαίνουν το προκαθορισμένο όριο πίστωσης (όριο κόστους κλήσεων) και βρίσκεστε σε δίκτυο που υποστηρίζει την υπηρεσία αυτή. Ο αριθμός των υπολειπόμενων μονάδων εμφανίζεται στη διάρκεια μιας κλήσης και σε κατάσταση αναμονής. Όταν οι καθορισμένες μονάδες χρέωσης έχουν εξαντληθεί, εμφανίζεται η ειδοποίηση **Το όριο κόστους κλήσεων εξαντλήθηκε**. Επικοινωνήστε με το φορέα παροχής υπηρεσιών του δικτύου σας για πληροφορίες σχετικά με τη λειτουργία περιορισμένης χρέωσης και την κοστολόγηση των τηλεφωνικών μονάδων.

Ένδειξη κόστους σε μονάδες χρέωσης ή νόμισμα

- Μπορείτε να ρυθμίσετε την κονσόλα παιχνιδιών ώστε να εμφανίζει τον υπολειπόμενο χρόνο ομιλίας σε μονάδες χρέωσης ή νομισματικές μονάδες. Για αυτή τη λειτουργία χρειάζεστε τον κωδικό PIN2, βλέπε σ. 56.

- 1 Πατήστε **Επιλογές**→ *Ρυθμίσεις*→ *Εμφάνιση κόστους* *σε*. Οι διαθέσιμες επιλογές είναι *Νόμισμα* και *Μονάδες*.
- 2 Αν διαλέξετε *Νόμισμα* εμφανίζεται ένα μήνυμα για να γράψετε την τιμή μονάδας. Πληκτρολογήστε το κόστος της μονάδας χρέωσης του οικείου σας δικτύου και πατήστε **Εντάξει**.
- 3 Πληκτρολογήστε ένα όνομα για το νόμισμα. Χρησιμοποιήστε μια συντομογραφία τριών χαρακτήρων, για παράδειγμα, EUR.




Σημείωση: Εάν οι μονάδες χρέωσης ή οι νομισματικές μονάδες έχουν εξαντληθεί, είναι δυνατή η κλήση μόνο του αριθμού επείγουσας κλήσης που έχει προγραμματιστεί στην κονσόλα παιχνιδιών (π.χ. 112 ή κάποιος άλλος αριθμός κλήσης δημόσιου φορέα έκτακτης ανάγκης).

Ορισμός ορίου κόστους κλήσεων

- 1 Πατήστε **Επιλογές**→ *Ρυθμίσεις*→ *Όριο κόστους κλήσε*→ *Ενεργοποίηση*.
- 2 Η κονσόλα παιχνιδιών σας ζητά να καταχωρήσετε το όριο κόστους σε μονάδες. Για να γίνει αυτό, χρειάζεστε τον κωδικό PIN2. Ανάλογα με τη ρύθμιση για την επιλογή *Εμφάνιση κόστους σε*, πληκτρολογήστε την ποσότητα μονάδων χρέωσης ή νομίσματος.

Όταν εξαντληθεί το όριο χρέωσης που ορίσατε οι ίδιοι, ο μετρητής σταματά στη μέγιστη τιμή και στην οθόνη εμφανίζεται η ειδοποίηση *Μηδενίστε τον μετρητή κόστους όλων των κλήσεων*. Για να είναι δυνατή η πραγματοποίηση κλήσεων, μεταβείτε στις **Επιλογές**→ *Ρυθμίσεις*→ *Όριο*

κόστους κλήσε→ *Απενεργοποίηση*. Για αυτή τη λειτουργία, χρειάζεστε τον κωδικό PIN2, βλέπε σ. 56.

Μηδενισμός των μετρητών κόστους κλήσεων - Πατήστε **Επιλογές**→ *Μηδεν. μετρητών*. Για αυτή τη λειτουργία, χρειάζεστε τον κωδικό PIN2, βλέπε σ. 56. Για να σβήσετε ένα μεμονωμένο συμβάν, μετακινηθείτε σε αυτό και πατήστε .

Μετρητής δεδομένων GPRS

↔ Μετάβαση στο **Μενού**→ **Άλλα**→ **Μητρώο**→ *Μετρητής GPRS*.

Σας επιτρέπει να ελέγχετε τον όγκο των δεδομένων που αποστέλλονται και λαμβάνονται μέσω των συνδέσεων για μεταφορά πακέτων δεδομένων (GPRS). Για παράδειγμα, μπορεί να χρεώνεστε για τις συνδέσεις GPRS βάσει του όγκου των δεδομένων που στέλνει και λαμβάνει η συσκευή σας.

Προβολή του γενικού μητρώου κλήσεων

↔ Μετάβαση στο **Μενού**→ **Άλλα**→ **Μητρώο** και πατήστε  και μετά .

Στο γενικό μητρώο, για κάθε συμβάν επικοινωνίας, μπορείτε να δείτε το όνομα του αποστολέα ή του παραλήπτη, τον αριθμό τηλεφώνου, το όνομα του φορέα παροχής υπηρεσιών του δικτύου ή το σημείο πρόσβασης.



Σημείωση: Τα δευτερεύοντα συμβάντα, όπως ένα μήνυμα κειμένου σε πολλούς παραλήπτες και οι συνδέσεις μεταφοράς πακέτων δεδομένων, καταγράφονται στο μητρώο ως ένα συμβάν επικοινωνίας.

| | |
|-------------------|----------------|
| Μητρώο | |
| ⬅ Data | WAP |
| 🏠 Φωνή | 987654321 |
| 🏠 Φωνή | Leist Helmut |
| 📶 Φωνή | Spencer Mia |
| 🏠 Data | 123456789 |
| 🏠 Φωνή | Moncourt Anais |
| Επιλογές ⚙ Εξοδος | |

Εικονίδια:

- 📶 για εισερχόμενα,
- 🏠 για εξερχόμενα και
- 📶 για αναπάντητα συμβάντα επικοινωνίας.

Φιλτράρισμα του μητρώου

- 1 Πατήστε **Επιλογές**→ *Φίλτρο*. Εμφανίζεται μια λίστα με φίλτρα.
- 2 Μεταβείτε σε ένα φίλτρο και πατήστε **Επιλογή**.

Διαγραφή των περιεχομένων του μητρώου

- Για να σβήσετε όλα τα περιεχόμενα του μητρώου, επιλέξτε **Επιλογές**→ *Σβήσιμο μητρώου*. Επιβεβαιώστε την επιλογή σας πατώντας **Ναι**.

Μετρητής κατάτμησης δεδομένων και χρονόμετρο σύνδεσης

- Για να δείτε τον όγκο των δεδομένων που έχουν μεταφερθεί σε kilobyte, καθώς και τη διάρκεια μιας συγκεκριμένης σύνδεσης, μετακινηθείτε σε ένα

εισερχόμενο ή εξερχόμενο συμβάν και επιλέξτε **Επιλογές**→ *Προβολή στοιχείων*.

Ρυθμίσεις μητρώου

- Πατήστε **Επιλογές**→ *Ρυθμίσεις*. Εμφανίζεται η λίστα με τις ρυθμίσεις.
- *Διάρκεια μητρώου* - Τα συμβάντα του μητρώου παραμένουν στη μνήμη της κονσόλας παιχνιδιών για ένα συγκεκριμένο αριθμό ημερών και μετά διαγράφονται αυτόματα προκειμένου να ελευθερωθεί μνήμη.



Σημείωση: Αν επιλέξετε *Χωρίς μητρώο*, όλα τα περιεχόμενα του μητρώου, η λίστα πρόσφατων κλήσεων και οι αναφορές παράδοσης μηνυμάτων διαγράφονται μόνιμα.

- Σχετικά με τις επιλογές *Διάρκεια κλήσ.*, *Εμφάνιση κόστους σε*, *Όριο κόστους κλήσ.*, ανατρέξτε στις ενότητες 'Διάρκεια κλήσης' και 'Κόστος κλήσεων (υπηρεσία δικτύου)' αυτού του κεφαλαίου.

Φάκελος SIM

➡ Μετάβαση στο Μενού→ **Εργαλεία**→ **Φάκελος SIM**.



Η κάρτα SIM που χρησιμοποιείτε μπορεί να υποστηρίζει επιπλέον υπηρεσίες τις οποίες μπορείτε να χρησιμοποιήσετε. Βλέπε επίσης 'Αντιγραφή επαφών από την κάρτα SIM στη μνήμη της κονσόλας παιχνιδιών και αντίστροφα', σ. 62, 'Επιβεβαίωση ενεργειών υπηρεσιών

κάρτας SIM', σ. 58, 'Ρυθμίσεις επιτρεπόμενων κλήσεων, σ. 57 και 'Προβολή των μηνυμάτων κάρτας SIM', σ. 103.

Επιλογές στον κατάλογο SIM:

Ανοιγμα, Κλήση, Νέα επαφή SIM, Επεξεργασία, Διαγραφή/Επιλογή/Εξάιρεση, Αντιγρ. στις Επαφές, Οι αριθμοί μου, Στοιχεία SIM, Βοήθεια και Έξοδος.

➡ **Σημείωση:** Για πληροφορίες σχετικά με τη διαθεσιμότητα, τις χρεώσεις και τη χρήση των υπηρεσιών SIM, επικοινωνήστε με τον πωλητή της κάρτας SIM, δηλ. το χειριστή του δικτύου, το φορέα παροχής υπηρεσιών δικτύου ή άλλο πωλητή.

- Στον κατάλογο SIM, μπορείτε να δείτε τα ονόματα και τους αριθμούς τηλεφώνου που είναι αποθηκευμένοι στην κάρτα SIM, μπορείτε να προσθέσετε νέες εγγραφές ή να επεξεργαστείτε τις υπάρχουσες και μπορείτε να πραγματοποιείτε κλήσεις.

Κάρτα μνήμης



➡ Μετάβαση στο Μενού → Εργαλεία → Κάρτα μνήμης.

Αν έχετε κάρτα μνήμης, μπορείτε να τη χρησιμοποιήσετε για να αποθηκεύσετε τα παιχνίδια σας, μουσικά κομμάτια, αρχεία πολυμέσων, όπως βίντεο κλιπ και αρχεία ήχου, εικόνες, καθώς επίσης και για την εφεδρική αποθήκευση πληροφοριών από τη μνήμη της κονσόλας παιχνιδιών.

➡ **Σημαντικό:** Φυλάσσετε όλες τις κάρτες μνήμης μακριά από παιδιά.



Σημείωση: Με αυτή τη συσκευή να χρησιμοποιείτε μόνο κάρτες πολυμέσων (MMC). Άλλες κάρτες μνήμης, όπως κάρτες Secure Digital (SD), δεν έχουν το κατάλληλο μέγεθος για την υποδοχή κάρτας MMC και δεν είναι συμβατές με αυτό το μηχάνημα. Η χρήση μιας μη συμβατής κάρτας μνήμης ενδέχεται να καταστρέψει τόσο την κάρτα μνήμης όσο και τη συσκευή, ενώ τα δεδομένα που είναι αποθηκευμένα στη μη συμβατή κάρτα ενδέχεται να καταστραφούν.

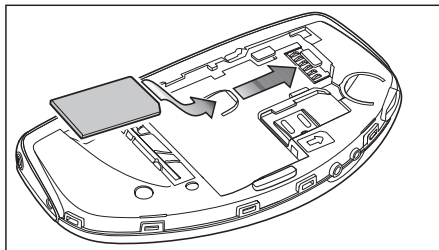
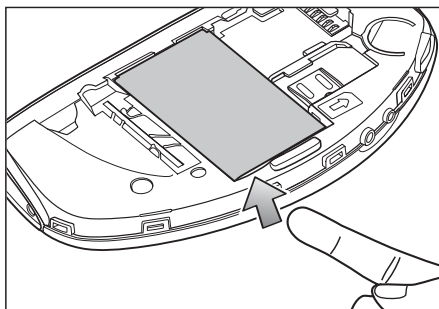



Σημείωση: Λεπτομέρειες σχετικά με το πώς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την κάρτα μνήμης με άλλες λειτουργίες και εφαρμογές της κονσόλας παιχνιδιών δίνονται στις ενότητες που περιγράφουν αυτές τις λειτουργίες και τις εφαρμογές.

Επιλογές στην κάρτα μνήμης:


Αντιγρ. μνήμης συσκ., Επαναφ. από κάρτα, Μορφ/ση κάρτας μν., Όνομα κάρτας μν., Ορισμός κωδ. πρόσβ., Αλλαγή κωδικού, Διαγρ. κωδικ. πρόσβ., Ξεκλείδ. κάρτας μν., Στοιχεία μνήμης, Βοήθεια και Έξοδος.


Για να τοποθετήσετε την κάρτα μνήμης



- 1 Βεβαιωθείτε ότι η κονσόλα παιχνιδιών είναι απενεργοποιημένη. Αν είναι ενεργοποιημένη, πατήστε και κρατήστε πατημένο το πλήκτρο  για να την απενεργοποιήσετε.

- 2 Με την πίσω πλευρά της κονσόλας παιχνιδιών στραμμένη προς το μέρος σας, σύρετε το κάλυμμα για να το ανοίξετε και, στη συνέχεια, τοποθετήστε το δάκτυλό σας στην ειδική υποδοχή και ανασηκώστε την μπαταρία. Για οδηγίες σχετικά με την αφαίρεση του καλύμματος, ανατρέξτε στην ενότητα 'Τοποθέτηση της κάρτας SIM' της Γρήγορης έναρξης.
- 3 Αφαιρέστε την υπάρχουσα κάρτα μνήμης (εάν υπάρχει).
- 4 Τοποθετήστε την κάρτα μνήμης στην αντίστοιχη υποδοχή (όπως φαίνεται στην εικόνα). Βεβαιωθείτε ότι οι χρυσές επαφές της κάρτας είναι στραμμένες προς τα κάτω.
- 5 Όταν ασφαλίσετε την κάρτα στη θέση της, επανατοποθετήστε την μπαταρία και το κάλυμμα σπρώχνοντάς το στην αρχική του θέση.

 **Σημαντικό:** Μην αφαιρείτε την κάρτα μνήμης ενώ υπάρχει κάποια ενέργεια σε εξέλιξη. Βεβαιωθείτε ότι έχετε κλείσει όλες τις εφαρμογές της κάρτας μνήμης προτού αφαιρέσετε την κάρτα.

 **Σημαντικό:** Αν εγκαθιστάτε μια εφαρμογή στην κάρτα μνήμης και απαιτείται επανεκκίνηση της κονσόλας παιχνιδιών, μην αφαιρέσετε την κάρτα αν δεν ολοκληρωθεί η διαδικασία επανεκκίνησης. Διαφορετικά, υπάρχει πιθανότητα απώλειας των αρχείων της εφαρμογής.

Διαμόρφωση της κάρτας μνήμης

Οι κάρτες μνήμης προέρχονται από διάφορους κατασκευαστές. Ορισμένες κάρτες μνήμης παρέχονται διαμορφωμένες εκ των προτέρων, ενώ για κάποιες άλλες είναι απαραίτητη η διαμόρφωση.

Συμβουλευθείτε το κατάστημα από το οποίο προμηθευτήκατε την κάρτα μνήμης και εάν δεν είστε

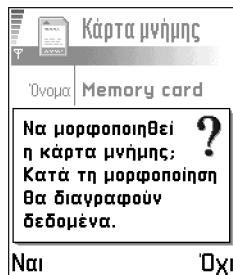
βέβαιοι, διαμορφώστε την. Η κάρτα μνήμης πρέπει να διαμορφωθεί πριν χρησιμοποιηθεί για πρώτη φορά.

- Πατήστε *Επιλογές*→ *Μορφ/ση κάρτας μν.*

Θα σας ζητηθεί να επιβεβαιώσετε το αίτημά σας, και στη συνέχεια θα ξεκινήσει η διαμόρφωση.



Σημαντικό: Κατά τη διαμόρφωση της κάρτας μνήμης, όλα τα δεδομένα που περιέχονται σε αυτήν χάνονται.



Δημιουργία αντιγράφων ασφαλείας και επαναφορά πληροφοριών

Μπορείτε να δημιουργήσετε αντίγραφα ασφαλείας των πληροφοριών στη μνήμη της κονσόλας παιχνιδιών και να τα αποθηκεύσετε στην κάρτα μνήμης.

- Πατήστε *Επιλογές*→ *Αντίγρ. μνήμης συσκ.*

Μπορείτε να επαναφέρετε τις πληροφορίες από την κάρτα μνήμης στη μνήμη της κονσόλας παιχνιδιών.

- Πατήστε *Επιλογές*→ *Επαναφ. από κάρτα*

Κωδικός πρόσβασης στην κάρτα μνήμης

Μπορείτε να ορίσετε έναν κωδικό πρόσβασης για να κλειδώσετε την κάρτα μνήμης από μη εξουσιοδοτημένη χρήση.




Σημείωση: Ο κωδικός πρόσβασης αποθηκεύεται στην κονσόλα παιχνιδιών και δεν χρειάζεται να τον καταχωρήσετε άλλη φορά όσο χρησιμοποιείτε την κάρτα μνήμης στην ίδια κονσόλα παιχνιδιών. Εάν επιχειρήσετε να χρησιμοποιήσετε την κάρτα μνήμης σε άλλη κονσόλα παιχνιδιών, θα σας ζητηθεί ο κωδικός πρόσβασης.

Ορισμός, αλλαγή ή διαγραφή του κωδικού πρόσβασης

- Πατήστε *Επιλογές*→ *Ορισμός κωδ. πρόσβ.*, *Αλλαγή κωδικού* ή *Διαγρ. κωδικ. πρόσβ.*

Για κάθε επιλογή θα σας ζητηθεί να καταχωρήσετε και να επιβεβαιώσετε τον κωδικό πρόσβασης. Ο κωδικός πρόσβασης μπορεί να είναι έως οκτώ χαρακτήρες.

 **Σημαντικό:** Μετά τη διαγραφή του κωδικού πρόσβασης, η κάρτα μνήμης δεν είναι κλειδωμένη και μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε άλλη κονσόλα παιχνιδιών, χωρίς κωδικό πρόσβασης.

Για να ξεκλειδώσετε την κάρτα μνήμης

Εάν τοποθετήσετε στην κονσόλα παιχνιδιών μια άλλη κάρτα μνήμης με προστασία κωδικού πρόσβασης, θα σας ζητηθεί να εισαγάγετε τον κωδικό πρόσβασης της κάρτας.

- Για να ξεκλειδώσετε την κάρτα, πατήστε *Επιλογές*→ *Ξεκλειδ. κάρτας μν.*

Έλεγχος κατανάλωσης μνήμης

Χρησιμοποιώντας την επιλογή *Στοιχεία μνήμης*, μπορείτε να ελέγξετε την κατανάλωση μνήμης για τις διάφορες ομάδες δεδομένων, καθώς και τη διαθέσιμη μνήμη για την εγκατάσταση νέων εφαρμογών ή λογισμικού στην κάρτα μνήμης.



- Πατήστε *Επιλογές*→ *Στοιχεία μνήμης*.

3. Παιχνίδια



Σημείωση: Για να χρησιμοποιήσετε αυτήν τη λειτουργία, η κονσόλα παιχνιδιών πρέπει να είναι ενεργοποιημένη. Μην ενεργοποιείτε την κονσόλα παιχνιδιών όταν η χρήση ασύρματου τηλεφώνου απαγορεύεται ή όταν ενδέχεται να προκαλέσει παρεμβολές ή να αποβεί επικίνδυνη.

Η απόδοση των παιχνιδιών μπορεί να μειωθεί, εάν έχετε ανοίξει πολλές εφαρμογές. Γι' αυτό, πρέπει να κλείνετε τις εφαρμογές που είναι ανοικτές, πριν να ξεκινήσετε κάποιο παιχνίδι.

Για τα παιχνίδια, μπορείτε να χρησιμοποιείτε τα βασικά πλήκτρα  και . Ανάλογα με το παιχνίδι, μπορεί να χρειάζεται να χρησιμοποιήσετε κι άλλα πλήκτρα. Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στις οδηγίες του παιχνιδιού.



Συμβουλή! Μπορείτε να απαντήσετε σε μια κλήση ή να την τερματίσετε καθώς παίζετε.



Σημείωση: Κατά τη διεξαγωγή παιχνιδιών, καταναλώνεται περισσότερη ενέργεια, γεγονός που μειώνει το χρόνο λειτουργίας της κονσόλας παιχνιδιών.



Σημείωση: Η πρόσβαση στην Αναπαραγωγή μουσικής δεν είναι δυνατή όταν παίζετε παιχνίδια.

Υπάρχουν διάφορα παιχνίδια που μπορείτε να αγοράσετε για την κονσόλα παιχνιδιών. Για να μάθετε ποια παιχνίδια κυκλοφορούν, απευθυνθείτε στον εξουσιοδοτημένο προμηθευτή παιχνιδιών Nokia ή επισκεφθείτε την τοποθεσία www.n-gage.com.

Έναρξη παιχνιδιού



Σημείωση: Αφαιρέστε το καλώδιο USB από την κονσόλα παιχνιδιών πριν ξεκινήσετε κάποιο παιχνίδι.

Κάθε παιχνίδι παρέχεται σε ξεχωριστή κάρτα μνήμης. Εισαγάγετε την κάρτα μνήμης του παιχνιδιού στην κονσόλα παιχνιδιών Nokia N-Gage. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Κάρτα μνήμης', σ. 30. Το εικονίδιο του παιχνιδιού εμφανίζεται αυτόματα στο κύριο **Μενού** στην ένατη θέση.

Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στις οδηγίες που συνοδεύουν το παιχνίδι. Μπορείτε, επίσης, να παίζετε παιχνίδια Java που έχετε λάβει από το Internet. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Εγκατάσταση εφαρμογής Java', σ. 136.

Πατήστε **Μενού**, μετακινηθείτε στο εικονίδιο του παιχνιδιού και πατήστε .



Συμβουλή! Πατήστε **Μενού** →  για να ξεκινήσει το παιχνίδι.

Έναρξη παιχνιδιού για δύο παίκτες

Ορισμένα παιχνίδια σάς παρέχουν τη δυνατότητα να παίζετε μέσω σύνδεσης Bluetooth με έναν φίλο σας που έχει το ίδιο παιχνίδι σε μια συμβατή συσκευή. Πριν ξεκινήσετε ένα παιχνίδι για δύο παίκτες, βεβαιωθείτε ότι οι ρυθμίσεις Bluetooth των συσκευών συμφωνούν. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Σύνδεση Bluetooth', σ. 142. Ανατρέξτε στις οδηγίες που συνοδεύουν το παιχνίδι για πληροφορίες σχετικά με το πώς μπορείτε να ξεκινήσετε να παίζετε, με τα διάφορα επίπεδα και τις υπόλοιπες δυνατότητες.

Έναρξη παιχνιδιού για πολλούς παίκτες

Ορισμένα παιχνίδια σάς παρέχουν τη δυνατότητα να παίζετε ταυτόχρονα, και μέσω σύνδεσης Bluetooth, με πολλούς φίλους που έχουν το ίδιο παιχνίδι σε μια συμβατή συσκευή. Πριν ξεκινήσετε ένα παιχνίδι για πολλούς παίκτες, βεβαιωθείτε ότι οι ρυθμίσεις Bluetooth των συσκευών συμφωνούν. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Σύνδεση Bluetooth', σ. 142. Ανατρέξτε στις οδηγίες που συνοδεύουν το παιχνίδι για πληροφορίες σχετικά με το πώς μπορείτε να ξεκινήσετε να παίζετε, με τα διάφορα επίπεδα και τις υπόλοιπες δυνατότητες.

4. Αναπαραγωγή μουσικής και ραδιόφωνο

Χρησιμοποιώντας την κονσόλα παιχνιδιών, μπορείτε να ακούσετε τη μουσική που έχετε αποθηκεύσει στην κάρτα μνήμης ή το ραδιόφωνό σας. Μπορείτε, επίσης, να κάνετε μουσικές εγγραφές από το ραδιόφωνο ή από εξωτερικές πηγές μουσικής. Μπορείτε να εγγράψετε ή να μεταφέρετε στην κάρτα μνήμης μουσικά κομμάτια με ποιότητα εφάμιλλη αυτής του CD.



Σημείωση: Η κάρτα μνήμης μπορεί να εμφανίσει στοιχεία μόνο για τα πρώτα 255 μουσικά κομμάτια.

Εάν θέλετε να μεταφέρετε μουσικά κομμάτια από έναν συμβατό υπολογιστή στην κονσόλα παιχνιδιών, ανατρέξτε στην ενότητα 'Nokia Audio Manager', σ. 41.




Αναπαραγωγή μουσικής



Σημείωση: Για να χρησιμοποιήσετε αυτήν τη λειτουργία, η κονσόλα παιχνιδιών πρέπει να είναι ενεργοποιημένη. Μην ενεργοποιείτε την κονσόλα παιχνιδιών όταν η χρήση ασύρματου τηλεφώνου απαγορεύεται ή όταν ενδέχεται να προκαλέσει παρεμβολές ή να αποβεί επικίνδυνη.



Μεταβείτε στην επιλογή **Μενού→Πολυμέσα→Αναπαρ. μουσικ.** για να ανοίξετε την Αναπαραγωγή μουσικής ή πατήστε .

Με τη δυνατότητα *Αναπαρ. μουσικ.*, μπορείτε να ακούσετε τα μουσικά κομμάτια που έχετε αποθηκεύσει στην κάρτα μνήμης. Για να ακούσετε μουσική, συνδέστε τα ακουστικά (βλέπετε 'Σύνδεση και χρήση των ακουστικών', σ. 17) στην κονσόλα παιχνιδιών ή ακούστε από το μεγάφωνο.




Σημείωση: Η αναπαραγωγή μουσικής είναι δυνατή μόνο από κάρτες μνήμης 32 MB, 64 MB ή 128 MB. Οι υπόλοιπες κάρτες μνήμης δεν υποστηρίζονται.



Σημείωση: Χρησιμοποιώντας τη δυνατότητα *Αναπαρ. μουσικ.* καταναλώνεται περισσότερη ενέργεια, γεγονός που μειώνει το χρόνο λειτουργίας της κονσόλας παιχνιδιών.



Συμβουλή! Για να ενεργοποιήσετε άμεσα την *Αναπαρ. μουσικ.*, πατήστε το ειδικό πλήκτρο για την αναπαραγωγή μουσικής .



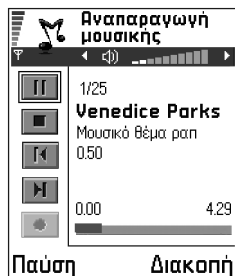
ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ! Η ακρόαση μουσικής σε υψηλή ένταση μπορεί να προκαλέσει προβλήματα ακοής.

Μόλις ενεργοποιησετε τη δυνατότητα *Αναπαρ. μουσικ.*, ξεκινά η αναπαραγωγή των κομματιών.

Για να ρυθμίσετε την ένταση του ήχου στα ακουστικά ή στο μικρόφωνο, πατήστε ή για να αυξήσετε ή να μειώσετε τη στάθμη της έντασης.

Ακρόαση μουσικής

Μπορείτε να επιλέξετε αναπαραγωγή/παύση / , διακοπή , προηγούμενο κομμάτι , επόμενο κομμάτι , και εγγραφή , πατώντας ή για να επισημάνετε το αντίστοιχο κουμπί ελέγχου και, στη συνέχεια, πατώντας για επιλογή.



Επιλογές στην Αναπαραγωγή μουσικής: *Λίστα κομματιών*, *Ρυθμίσεις*, *Ενεργοπ. μεγαφώνου* / *Απενεργ. μεγαφώνου*, *Βοήθεια* και *Έξοδος*.

Συμβουλή! Μπορείτε, επίσης, να πατήσετε το κουμπί των ακουστικών για να επιλέξετε το επόμενο κομμάτι.

Στη *Λίστα κομματιών*, μπορείτε να προβάλετε και να αναπαραγάγετε τα μουσικά κομμάτια που έχετε αποθηκεύσει στην κονσόλα παιχνιδιών.

Επιλογές στη Λίστα κομματιών: *Αναπαραγωγή*, *Διαγραφή*, *Μετονομασία*, *Επιλογή* / *Αποεπιλογή*, *Βοήθεια* και *Έξοδος*.

Για να προβάλετε τα αποθηκευμένα μουσικά κομμάτια, πατήστε *Επιλογές* → *Λίστα κομματιών*.

Συμβουλή! Κατά την ακρόαση μουσικής, μπορείτε να πατήσετε για να εμφανίσετε τις διαθέσιμες *Επιλογές*.

Για να αναπαραγάγετε ένα από τα μουσικά κομμάτια που περιλαμβάνονται στη *Λίστα κομματιών*, πατήστε ή για να επιλέξετε το κομμάτι και, στη συνέχεια, πατήστε *Επιλογές* → *Αναπαραγωγή*.

Μπορείτε, ενώ ακούτε μουσική, να απαντάτε σε κλήσεις ή να πραγματοποιείτε εξερχόμενες κλήσεις. Στη διάρκεια μιας κλήσης, το κομμάτι διακόπτεται και ενεργοποιείται η σίγαση της αναπαραγωγής μουσικής. Με την ολοκλήρωση της κλήσης, συνεχίζεται αυτόματα η αναπαραγωγή μουσικής.

Για να απαντήσετε σε μια εισερχόμενη κλήση, ενώ χρησιμοποιείτε τα ακουστικά, πατήστε το σχετικό κουμπί. Η *Αναπαρ. μουσικ.* διακόπτεται όταν υπάρχει εισερχόμενη κλήση. Για να τερματίσετε την κλήση, πατήστε ξανά το κουμπί των ακουστικών. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Σύνδεση και χρήση των ακουστικών', σ. 17 για περισσότερες πληροφορίες.

Για να επεξεργαστείτε τις ρυθμίσεις, πατήστε *Επιλογές* και επιλέξτε *Ρυθμίσεις*. Οι επιλογές που έχετε είναι οι εξής:

- *Είδος μουσικής*: Μπορείτε να επιλέξετε το είδος μουσικής που θα αναπαραγάγετε προκειμένου να γίνει αυτόματα η ρύθμιση των επιλογών του ισοσταθμιστή, όπως τα μπάσα/πρίμα και η ισορροπία, σύμφωνα με το επιλεγμένο είδος. Αυτό μπορεί να βελτιώσει την ποιότητα αναπαραγωγής. Τα είδη είναι τα εξής: *Ροκ, Ποπ, Χορευτική, Τζαζ, Κλασική, Λάτιν και Απλά*.
- *Επιλογές αναπαραγ.*: Επιλέξτε *Κανονικά*, εάν θέλετε να γίνει η αναπαραγωγή των κομματιών που είναι αποθηκευμένα στην κονσόλα παιχνιδιών με τη σειρά που εμφανίζονται στη λίστα κομματιών. Μπορείτε, επίσης, να επιλέξετε *Τυχαία σειρά* ή *Επανάληψη*.
- *Περισσότερο μπάσο*: Μπορείτε να προσθέσετε μπάσο στο τρέχον είδος μουσικής.



Επιλογές στις Ρυθμίσεις:

Αλλαγή, Βοήθεια και Πίσω

Εγγραφή από εξωτερικό εξοπλισμό




Μπορείτε να συνδέσετε την κονσόλα παιχνιδιών με συμβατό εξωτερικό εξοπλισμό ήχου, όπως, για παράδειγμα, μια συσκευή αναπαραγωγής CD, και να κάνετε απευθείας εγγραφή μουσικής στην κονσόλα παιχνιδιών.

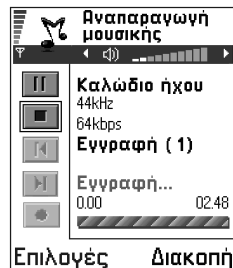


Σημείωση: Μη χρησιμοποιείτε αυτήν τη λειτουργία με παράνομο τρόπο! Η μουσική μπορεί να προστατεύεται από πνευματικά δικαιώματα. Η εγγραφή κομματιών αυτής της κατηγορίας

επιτρέπεται μόνο για προσωπική χρήση. Η εγγραφή μουσικών κομματιών αυτής της κατηγορίας με σκοπό την πώληση ή τη διανομή είναι παράνομη.

Για να εγγράψετε ένα μουσικό κομμάτι από συμβατό εξωτερικό εξοπλισμό ήχου.


- 1 Συνδέστε τον εξωτερικό εξοπλισμό ήχου. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Σύνδεση και χρήση των παρεχόμενων καλωδίων', σ. 18 για περισσότερες πληροφορίες.
- 2 Πατήστε **Μενού** → **Πολυμέσα** → **Αναπαρ. μουσικ.**
- 3 Πατήστε  για να επιλέξετε το κουμπί ελέγχου εγγραφής  και, στη συνέχεια, πατήστε  για να ξεκινήσει η εγγραφή. Για να σταματήσει η εγγραφή, πατήστε **Διακοπή**
- 4 Καταχωρήστε το όνομα του κομματιού και πατήστε **Εντάξει**.




Κατά τη διάρκεια της εγγραφής, μπορείτε να απαντάτε σε κλήσεις ή να πραγματοποιείτε εξερχόμενες κλήσεις. Ενεργοποιείται η σίγαση της έντασης της αναπαραγωγής μουσικής, αλλά η εγγραφή συνεχίζεται στο παρασκήνιο. Με την ολοκλήρωση της κλήσης, επανέρχεται αυτόματα η προβολή της αναπαραγωγής μουσικής.



Ραδιόφωνο





 **Σημείωση:** Για να χρησιμοποιήσετε αυτήν τη λειτουργία, η κονσόλα παιχνιδιών πρέπει να είναι ενεργοποιημένη. Μην ενεργοποιείτε την κονσόλα παιχνιδιών όταν η χρήση ασύρματου τηλεφώνου απαγορεύεται ή όταν ενδέχεται να προκαλέσει παρεμβολές ή να αποβεί επικίνδυνη.


➡ Μεταβείτε στο **Μενού** → **Πολυμέσα** → **Ραδιόφωνο** για να ανοίξετε το Ραδιόφωνο ή πατήστε .



Μπορείτε να ακούσετε *Ραδιόφωνο* από την κονσόλα παιχνιδιών σας χρησιμοποιώντας τα ακουστικά (βλέπε *‘Σύνδεση και χρήση των ακουστικών’*, σ. 17) ή το μεγάφωνο. Το καλώδιο των ακουστικών λειτουργεί όπως η κεραία του ραδιοφώνου, γι' αυτό μπορείτε να το αφήσετε να κρέμεται ελεύθερα, αφού βεβαιωθείτε ότι είναι συνδεδεμένο.









Για να ρυθμίσετε την ένταση του ήχου στα ακουστικά ή στο μικρόφωνο, πατήστε  ή  για να αυξήσετε ή να μειώσετε τη στάθμη της έντασης.

 **Σημείωση:** Η ποιότητα της ραδιοφωνικής εκπομπής εξαρτάται από την ισχύ του σήματος του ραδιοφωνικού σταθμού στην εκάστοτε περιοχή.

 **ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ!** Η ακρόαση μουσικής σε υψηλή ένταση μπορεί να προκαλέσει προβλήματα ακοής.

 **Συμβουλή!** Πατώντας το κουμπί των ακουστικών, επιλέγεται ο επόμενος σταθμός που έχει αποθηκευτεί.

 **Συμβουλή!** Για να ενεργοποιήσετε άμεσα το *Ραδιόφωνο*, πατήστε το ειδικό πλήκτρο  για το ραδιόφωνο.

Μπορείτε να επιλέξετε επόμενο σταθμό , προηγούμενο σταθμό , αυτόματο συντονισμό πάνω , αυτόματο συντονισμό κάτω , και εγγραφή , πατώντας  ή  για να επισημάνετε το κουμπί ελέγχου και, στη συνέχεια, να πατήσετε  για να το επιλέξετε.





Επιλογές στο Ραδιόφωνο:



Σταθμοί, Ενεργ. μεγάφωνου / Απενεργ. μεγάφωνου, Αυτόμ. συντον. πάνω, Αυτόμ. συντον. κάτω, Μη αυτομ. συντονισμ., Αποθήκευση σταθμού, Βοήθεια και Έξοδος.



Συντονισμός σε ραδιοφωνικό σταθμό

- Όταν το *Ραδιόφωνο* είναι ενεργοποιημένο, πατήστε **Επιλογές** → *Αυτόμ. συντον. πάνω* ή *Αυτόμ. συντον. κάτω* για αυτόματο συντονισμό. Μόλις εντοπιστεί ένας σταθμός, εμφανίζεται η νέα συχνότητα στην οθόνη.


 **Σημείωση:** Εάν υπάρχουν αποθηκευμένοι ραδιοφωνικοί σταθμοί, θα εμφανιστούν ταυτόχρονα ο αριθμός και το όνομα του σταθμού.

 **Σημείωση:** Το εύρος συχνοτήτων είναι 87,5-108,0 MHz.

- Μπορείτε να συντονιστείτε και με μη αυτόματο τρόπο, πατώντας **Επιλογές** → *Μη αυτομ. συντονισμ.* και, στη συνέχεια, πατώντας  ή  για να επιλέξετε μικρότερη ή μεγαλύτερη συχνότητα (κατά 0,05 MHz).

 **Συμβουλή!** Εάν γνωρίζετε τη συχνότητα του σταθμού στον οποίο θέλετε να συντονιστείτε, χρησιμοποιήστε το πληκτρολόγιο για να την εισαγάγετε απευθείας (πατήστε  για την υποδιαστολή).


- Για να αποθηκεύσετε το σταθμό στην κονσόλα παιχνιδιών, πατήστε **Επιλογές** → *Αποθήκευση σταθμού*. Μετακινηθείτε στη θέση στην οποία θέλετε να αποθηκευτεί ο σταθμός και πατήστε **Επιλογή**. Πληκτρολογήστε το όνομα του ραδιοφωνικού σταθμού και πατήστε **Εντάξει**.

 **Σημείωση:** Οι κενές θέσεις σταθμών εμφανίζονται με την προεπιλεγμένη συχνότητα 87,5 MHz.


Χρήση του Ραδιοφώνου

Επιλογές στη λίστα σταθμών:
*Ακρόαση, Ενεργ. μεγ. φωνού / Απενεργ. μεγ. φωνού,
 Μετονομασία, Διαγραφή, Βοήθεια και Έξοδος.*


Όταν είναι ενεργοποιημένο το *Ραδιόφωνο*, μπορείτε να το απενεργοποιήσετε πατώντας **Έξοδος**.

 **Σημείωση:** Όταν είναι ενεργοποιημένο το *μεγάφωνο*, ενεργοποιείται η σίγαση των ακουστικών.




Μπορείτε να απαντάτε σε κλήσεις ή να πραγματοποιείτε εξερχόμενες κλήσεις, ενώ ακούτε ραδιόφωνο. Στη διάρκεια μιας κλήσης, ενεργοποιείται η σίγαση της έντασης του ραδιοφώνου. Με την ολοκλήρωση της κλήσης, συνεχίζεται αυτόματα η λειτουργία του ραδιοφώνου.



 **Σημείωση:** Χρησιμοποιώντας τη δυνατότητα *Ραδιόφωνο* καταναλώνεται περισσότερη ενέργεια, γεγονός που μειώνει το χρόνο λειτουργίας της κονσόλας παιχνιδιών.


Εάν έχετε ήδη αποθηκεύσει κάποιους ραδιοφωνικούς σταθμούς, μπορείτε να πατήσετε **Επιλογές** → *Σταθμοί* και να επιλέξετε το σταθμό που θέλετε να ακούσετε. Μπορείτε, επίσης, να επιλέξετε μία από τις θέσεις αποθήκευσης σταθμών 1 έως 9, πατώντας το αντίστοιχο αριθμητικό πλήκτρο. Ακόμη, μπορείτε να επιλέξετε μία από τις θέσεις αποθήκευσης σταθμών 10 έως 20, πατώντας το ένα αριθμητικό πλήκτρο και αμέσως μετά το επόμενο, όπως, για παράδειγμα, 1 + 0 = 10, 1 + 5 = 15 και 2 + 0 = 20.

 **Σημείωση:** Εάν αποσυνδέσετε τα ακουστικά, το *Ραδιόφωνο* θα σταματήσει να λειτουργεί μετά από 5 λεπτά και, στη συνέχεια, θα κλείσει.

Εγγραφή από το Ραδιόφωνο

Μπορείτε να κάνετε εγγραφή από τον τρέχοντα ραδιοφωνικό σταθμό, πατώντας  για να επισημάνετε το κουμπί ελέγχου για την εγγραφή  και, στη συνέχεια, πατώντας  για να ξεκινήσει η εγγραφή. Καταχωρήστε το όνομα του κομματιού και πατήστε **Εντάξει**.

 **Σημείωση:** Κατά την εγγραφή, το κουμπί εγγραφής  γίνεται κουμπί διακοπής .

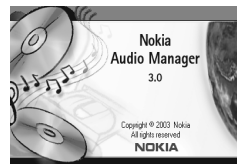
 **Συμβουλή!** Μπορείτε επίσης να πατήσετε **Διακοπή**.


Κατά τη διάρκεια της εγγραφής από το ραδιόφωνο, μπορείτε να απαντάτε σε κλήσεις ή να πραγματοποιείτε εξερχόμενες κλήσεις. Ενεργοποιείται η σίγαση της έντασης του ραδιοφώνου, αλλά η εγγραφή συνεχίζεται στο παρασκήνιο. Με την ολοκλήρωση της κλήσης, συνεχίζεται αυτόματα η λειτουργία του ραδιοφώνου. Μπορείτε να αναπαράγετε τις ηχογραφήσεις σας χρησιμοποιώντας τη λειτουργία Αναπαραγωγή μουσικής.



Nokia Audio Manager

Με το Nokia Audio Manager, μπορείτε να επιλέξετε κομμάτια ψηφιακής μουσικής από έναν συμβατό υπολογιστή και να τα μεταφέρετε στην κάρτα μνήμης της κονσόλας παιχνιδιών Nokia N-Gage. Το λογισμικό Nokia Audio Manager σας επιτρέπει, επίσης, να δημιουργείτε λίστες αναπαραγωγής M3U στον υπολογιστή, χρησιμοποιώντας ως βάση κομμάτια MP3 ή κομμάτια που έχετε αποθηκεύσει από CD. Για να είναι δυνατή η πρόσβαση στο χώρο αποθήκευσης πολυμέσων (κάρτα μνήμης) της κονσόλας παιχνιδιών μέσω του υπολογιστή, πρέπει να συνδέσετε την κονσόλα παιχνιδιών με τον υπολογιστή, χρησιμοποιώντας το καλώδιο DKE-2 USB Mini-B. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Σύνδεση και χρήση των παρεχόμενων καλωδίων', σ. 18. Στη συνέχεια, θα έχετε τη δυνατότητα να εμφανίσετε τα περιεχόμενα της κάρτας μνήμης της κονσόλας παιχνιδιών στην περιοχή Mobile Device του παραθύρου *MusicStudio* του Nokia Audio Manager. Μπορείτε, για παράδειγμα, να μεταφέρετε από τα CD σας τα μουσικά κομμάτια για τις λίστες αναπαραγωγής.



 **Σημείωση:** Για να χρησιμοποιήσετε το Nokia Audio Manager, χρειάζεται απλώς να συνδέσετε την κονσόλα παιχνιδιών με τον υπολογιστή, χρησιμοποιώντας το καλώδιο DKE-2 USB Mini-B (Βλέπε 'Σύνδεση και χρήση

των παρεχόμενων καλωδίων', σ. 18.). Τα υπόλοιπα γίνονται στον υπολογιστή.



Σημείωση: Μη χρησιμοποιείτε αυτή τη λειτουργία με παράνομο τρόπο! Η μουσική μπορεί να προστατεύεται από πνευματικά δικαιώματα. Η εγγραφή κομματιών αυτής της κατηγορίας επιτρέπεται μόνο για προσωπική χρήση. Η εγγραφή μουσικών κομματιών αυτής της κατηγορίας για πώληση ή διανομή είναι παράνομη.



Συμβουλή! Μπορείτε να βρείτε την εφαρμογή στο CD-ROM που περιλαμβάνεται στη συσκευασία.

Απαιτήσεις συστήματος

Για να εγκαταστήσετε το Nokia Audio Manager, πρέπει να διαθέτετε τα εξής:

- PC συμβατό με Intel και λειτουργικό σύστημα Windows 98 Second Edition, Millennium Edition, Windows 2000 ή Windows XP.



Σημείωση: Το λογισμικό δεν υποστηρίζεται από υπολογιστές των οποίων το λειτουργικό σύστημα έχει αναβαθμιστεί από Windows 95 ή 3.1 σε Windows 98.

- Επεξεργαστή Pentium MMX στα 266 MHz (συνιστάται Pentium στα 300 MHz).
- Τουλάχιστον 35 MB ελεύθερο χώρο στο δίσκο.
- Συνιστάται ελάχιστος ελεύθερος χώρος στη μνήμη 48 MB, 64 MB για τα Windows 2000.
- Ανάλυση οθόνης 800 x 600 pixel και περισσότερα από 65536 χρώματα, με επιλεγμένη τη ρύθμιση "Πολλά χρώματα".

- Μονάδα CD-ROM βασισμένη στο πρότυπο SCSI/ANSI X3T10-1048D ή στο πρότυπο ATAPI/SFF-8020i.

Εγκατάσταση του Nokia Audio Manager



Σημείωση: Μη συνδέσετε το καλώδιο USB στον υπολογιστή σας πριν να εγκαταστήσετε το λογισμικό Nokia Audio Manager PC από το CD-ROM που περιλαμβάνεται στη συσκευασία της κονσόλας παιχνιδιών Nokia N-Gage.

- 1 Ξεκινήστε τα Windows.
- 2 Τοποθετήστε το CD-ROM που θα βρείτε στη συσκευασία στη μονάδα CD-ROM του υπολογιστή σας.
- 3 Η εκκίνηση του CD-ROM θα πρέπει, κανονικά, να γίνει αυτόματα. Εάν δεν γίνει, ανοίξτε την "Εξερεύνηση των Windows" και επιλέξτε τη μονάδα CD-ROM στην οποία έχετε τοποθετήσει το CD-ROM. Κάντε δεξί κλικ στο εικονίδιο του Nokia Audio Manager και επιλέξτε Autorun.
- 4 Ακολουθήστε τις οδηγίες εγκατάστασης που εμφανίζονται στην οθόνη του υπολογιστή για να ολοκληρώσετε με επιτυχία την εγκατάσταση.
- 5 Μόλις ολοκληρωθεί η εγκατάσταση του λογισμικού, ο φάκελος Nokia Audio Manager προστίθεται στα Προγράμματά σας.




Σημείωση: Μετά από την εγκατάσταση του λογισμικού Nokia Audio Manager είναι απαραίτητο να επανεκκινήσετε τον υπολογιστή σας.

Αποθήκευση κομματιών από CD με χρήση του Nokia Audio Manager

Ανοίξτε το Nokia Audio Manager από τον υπολογιστή. Εμφανίζεται η αρχική οθόνη.

- 1 Τοποθετήστε ένα CD με μουσική στη μονάδα CD του υπολογιστή σας και κάντε κλικ στο εικονίδιο *CD Player*. Από προεπιλογή, πρέπει κανονικά να εμφανιστούν πληροφορίες για όλα τα κομμάτια.
- 2 Για να αποθηκεύσετε κομμάτια, επιλέξτε τα κομμάτια που θέλετε και κάντε κλικ στο κουμπί *Save tracks*.


 **Σημείωση:** Μην αφαιρέσετε το CD μέχρι να ολοκληρωθεί η διαδικασία αποθήκευσης. Η γραμμή προόδου επισημαίνει κατά προσέγγιση το χρόνο που απαιτείται για την αποθήκευση των κομματιών.

- 3 Για να μεταφέρετε τα αποθηκευμένα κομμάτια στο *Music Studio*, κάντε κλικ στο κουμπί *+ Add*, επιλέξτε το κομμάτι/κομμάτια που θέλετε και κάντε κλικ στο κουμπί *Open*.

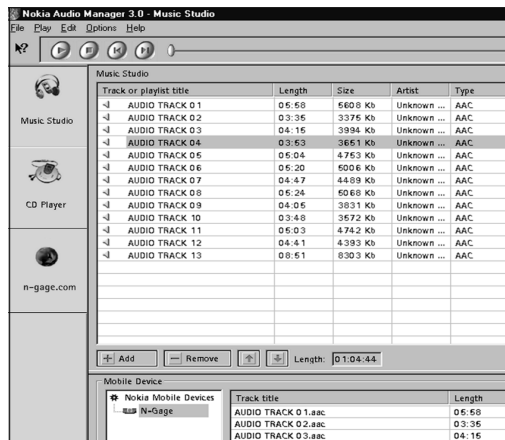
Τώρα, μπορείτε να μεταφέρετε τα κομμάτια από το *Music Studio* στην κονσόλα παιχνιδιών *N-Gage*.

Μεταφορά μουσικών κομματιών στη συσκευή

- 1 Αποθηκεύστε τα κομμάτια και τις λίστες αναπαραγωγής στο *Music Studio* του Nokia Audio Manager. Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στην προηγούμενη ενότητα ή στη Βοήθεια για το Nokia Audio Manager.

 **Σημείωση:** Ελέγξτε εάν η κονσόλα παιχνιδιών είναι συνδεδεμένη με τον συμβατό υπολογιστή μέσω του καλωδίου USB. Ανατρέξτε στην ενότητα Σύνδεση και χρήση των παρεχόμενων καλωδίων, σ. 18.

- 2 Ανοίξτε το Nokia Audio Manager από τον υπολογιστή. Εμφανίζεται η αρχική οθόνη.
- 3 Κάντε κλικ στο εικονίδιο της περιοχής *Mobile Device* του *Music Studio*.
- 4 Επιλέξτε τα κομμάτια ή τις λίστες αναπαραγωγής που θέλετε να μεταφέρετε στην κάρτα μνήμης της κονσόλας παιχνιδιών: επιλέξτε τα κομμάτια ή τις λίστες αναπαραγωγής που θέλετε κάνοντας κλικ επάνω τους.



5 Κάντε κλικ στην επιλογή *Transfer to device*.

Εάν επιλέξατε περισσότερα κομμάτια απ' όσα μπορούν να αποθηκευτούν στην κάρτα μνήμης της κονσόλας παιχνιδιών, θα εμφανιστεί μήνυμα σφάλματος. Καταργήστε την επιλογή ορισμένων από τα επιλεγμένα μουσικά κομμάτια μέχρι να επιτευχθεί η αποθήκευση των επιλογών σας στην κάρτα μνήμης.

Μεταφορά μέσα από την "Εξερεύνηση των Windows"

Είναι δυνατή η χρήση της εξερεύνησης των Windows για τη μεταφορά αρχείων MP3 ή μουσικών κομματιών .AAC στην κάρτα μνήμης της κονσόλας παιχνιδιών.



Σημείωση: Ελέγξτε εάν η κονσόλα παιχνιδιών είναι συνδεδεμένη με τον συμβατό υπολογιστή μέσω του καλωδίου USB. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Σύνδεση και χρήση των παρεχόμενων καλωδίων', σ. 18.

- 1 Ανοίξτε την "Εξερεύνηση των Windows" και εμφανίστε τις μονάδες δίσκου που υπάρχουν στον υπολογιστή σας. Μία από τις μονάδες δίσκου πρέπει να εμφανίζει την κονσόλα παιχνιδιών **N-Gage** (Τοπικός δίσκος). Κάντε κλικ σε αυτήν τη μονάδα δίσκου για να ανοίξει το παράθυρο στο οποίο θα εμφανίζονται τα περιεχόμενα της κάρτας μνήμης της κονσόλας παιχνιδιών.
- 2 Ανοίξτε άλλο ένα παράθυρο της "Εξερεύνησης των Windows" και εμφανίστε τα περιεχόμενα του φακέλου του υπολογιστή από τον οποίο θέλετε να μεταφέρετε τα αρχεία MP3 και τα κομμάτια .AAC.

- 3 Επιλέξτε από τον συμβατό υπολογιστή τα κομμάτια που θέλετε να μεταφέρετε στην κονσόλα παιχνιδιών και μετακινήστε τα στο πρώτο παράθυρο με μεταφορά και απόθεση. Τα κομμάτια θα μεταφερθούν στην κονσόλα παιχνιδιών και θα μπορείτε πλέον να τα ακούσετε χρησιμοποιώντας την *Αναπαρ. μουσικ.*
Πριν να μεταφέρετε τα κομμάτια από το παράθυρο "Εξερεύνηση των Windows", ελέγξτε το μέγεθος των αρχείων που θα μεταφέρετε. Υπολογίστε ότι θα χρειαστούν περίπου 10 δευτερόλεπτα για τη μεταφορά κάθε 1 MB. Μη διακόψετε τη μεταφορά και μην αποσυνδέσετε το καλώδιο μέχρι να ολοκληρωθεί η διαδικασία.



Σημαντικό! Η "Εξερεύνηση των Windows" μπορεί να αναφέρει ότι η μεταφορά των αρχείων έχει ολοκληρωθεί πριν το πέρας του απαιτούμενου χρόνου. Αυτό δεν σημαίνει ότι η διαδικασία θα έχει πραγματικά ολοκληρωθεί και θα πρέπει να υπολογίσετε περίπου 10 δευτερόλεπτα για τη μεταφορά κάθε MB. Εάν διακόψετε νωρίτερα τη μεταφορά, ενδέχεται να μη μεταφερθούν τα αρχεία.



Σημείωση: Τα αρχεία που μεταφέρονται με την Εξερεύνηση των Windows δεν εμφανίζονται στο παράθυρο Nokia Audio Manager Mobile Device.

Εάν επιλέξατε περισσότερα κομμάτια απ' όσα μπορούν να αποθηκευτούν στην κάρτα μνήμης της κονσόλας παιχνιδιών, θα εμφανιστεί μήνυμα σφάλματος. Αφαιρέστε ορισμένα μουσικά κομμάτια και προσπαθήστε ξανά.

Παράθυρο n-gage.com

Το Nokia Audio Manager περιλαμβάνει ένα παράθυρο μέσω του οποίου είναι δυνατή η περιήγηση στο Internet. Η προεπιλεγμένη κεντρική σελίδα για το πρόγραμμα περιήγησης είναι η σελίδα n-gage.com. Μπορείτε να εισαγάγετε όποια διεύθυνση URL θέλετε στο πεδίο θέσης. Για αναζήτηση στο Internet, στο πεδίο θέσης πρέπει να εισαγάγετε τη διεύθυνση μιας τοποθεσίας που διαθέτει μηχανή αναζήτησης. Εάν θέλετε να προσθέσετε μουσικά κομμάτια στο παράθυρο *Music Studio* για να τα μεταφέρετε στην κονσόλα παιχνιδιών, θα πρέπει πρώτα να κάνετε λήψη των αρχείων στον υπολογιστή από το Internet.

Το Nokia Audio Manager περιλαμβάνει ένα παράθυρο μέσω του οποίου είναι δυνατή η περιήγηση στο Internet. Η προεπιλεγμένη κεντρική σελίδα για το πρόγραμμα περιήγησης είναι η σελίδα Nokia.com.

Άλλες λειτουργίες

Τύποι μουσικών κομματιών που υποστηρίζονται

Το Nokia Audio Manager υποστηρίζει μουσικά κομμάτια MP3 και λίστες αναπαραγωγής M3U. Μπορείτε να δημιουργήσετε λίστες αναπαραγωγής στο παράθυρο *Music Studio*. Εάν επιλέξετε μια λίστα αναπαραγωγής για να τη μεταφέρετε στην κάρτα μνήμης της κονσόλας παιχνιδιών, θα μεταφερθούν μόνο τα κομμάτια της λίστας που έχουν όνομα. Τα κομμάτια που δημιουργούνται από το *CD Player* έχουν την επέκταση ονόματος αρχείου .AAC. Αυτά τα

αρχεία μπορούν να αναπαραχθούν στον υπολογιστή μέσω του Nokia Audio Manager και να μεταφερθούν στην κάρτα μνήμης της κονσόλας παιχνιδιών.

Επεξεργασία πεδίων στα κομμάτια στον συμβατό υπολογιστή

Όταν εμφανίζονται κομμάτια ή λίστες αναπαραγωγής στο παράθυρο *Music Studio*, είναι δυνατή η επεξεργασία των πληροφοριών που αφορούν τα κομμάτια και τους καλλιτέχνες. Για περισσότερες λεπτομέρειες, ανατρέξτε στη βοήθεια για το Nokia Audio Manager.



5. Ρυθμίσεις

↔ Μετάβαση στο **Μενού** → **Εργαλεία** → **Ρυθμίσεις**.

Αλλαγή γενικών ρυθμίσεων

- 1 Μετακινήθείτε σε μια ομάδα ρυθμίσεων και πατήστε για να ανοίξει.
- 2 Μετακινήθείτε σε μια ρύθμιση που θέλετε να αλλάξετε και πατήστε για
 - εναλλαγή μεταξύ των επιλογών, αν υπάρχουν μόνο δύο (**Ναι/Όχι**).
 - άνοιγμα μιας λίστας επιλογών ή μιας εφαρμογής επεξεργασίας.
 - άνοιγμα προβολής του ρυθμιστικού αυξομειώσης, πατήστε ή για να αυξήσετε ή να μειώσετε την τιμή, αντίστοιχα.

Ρυθμίσεις συσκευής



Γενικές

- **Γλώσσα συσκευής** – Μπορείτε να αλλάξετε τη γλώσσα στην οποία εμφανίζονται τα κείμενα στην οθόνη της κονσόλας παιχνιδιών. Η αλλαγή αυτής της ρύθμισης θα επηρεάσει επίσης τη μορφή ώρας και ημερομηνίας καθώς και τα διαχωριστικά που χρησιμοποιούνται, για παράδειγμα, στους υπολογισμούς. Εάν επιλέξετε

Αυτόματη, θα επιλεγεί η γλώσσα με βάση τις πληροφορίες της κάρτας SIM. Μετά την αλλαγή της γλώσσας στην οποία εμφανίζονται τα κείμενα στην οθόνη της κονσόλας παιχνιδιών, πρέπει να απενεργοποιήσετε και να ενεργοποιήσετε πάλι την κονσόλα παιχνιδιών.







Σημείωση: Η αλλαγή της ρύθμισης *Γλώσσα συσκευής* ή *Γλώσσα γραφής* επηρεάζει όλες τις εφαρμογές που έχουν εγκατασταθεί στην κονσόλα παιχνιδιών και οι νέες ρυθμίσεις παραμένουν ενεργοποιημένες μέχρι να τις αλλάξετε πάλι.


- **Γλώσσα γραφής** – Μπορείτε να αλλάξετε τη γλώσσα γραφής της κονσόλας παιχνιδιών μόνιμα. Η αλλαγή της γλώσσας επηρεάζει
 - τους χαρακτήρες που εμφανίζονται όταν πατάτε οποιοδήποτε πλήκτρο (-),
 - το λεξικό έξυπνης δημιουργίας κειμένου που χρησιμοποιείται, και
 - τους ειδικούς χαρακτήρες που εμφανίζονται όταν πατήσετε τα πλήκτρα και .





Παράδειγμα: Στην κονσόλα παιχνιδιών τα κείμενα εμφανίζονται στην οθόνη στα Αγγλικά, αλλά θέλετε να γράφετε όλα τα μηνύματά σας στα Γαλλικά. Μετά την αλλαγή της γλώσσας γραφής, το λεξικό έξυπνης δημιουργίας κειμένου αναζητά λέξεις στα

Γαλλικά, ενώ οι πιο συνηθισμένοι ειδικοί χαρακτήρες ή τα σημεία στίξης της Γαλλικής γλώσσας εμφανίζονται όταν πατάτε τα πλήκτρα  και .


 **Συμβουλή!** Μπορείτε επίσης να αλλάξετε γλώσσα και σε ορισμένες εφαρμογές επεξεργασίας. Πατήστε  και επιλέξτε *Γλώσσα γραφής*:

- **Λεξικό** - Για να επιλέξετε *Ενεργοποιημένο* ή *Απενεργοποιημ.* για τη μέθοδο έξυπνης δημιουργίας κειμένου σε όλες τις λειτουργίες επεξεργασίας της κονσόλας παιχνιδιών. Μπορείτε να αλλάξετε αυτή τη ρύθμιση ακόμα και όταν χρησιμοποιείτε μια εφαρμογή επεξεργασίας. Πατήστε  και επιλέξτε *Λεξικό* → *Με λεξικό* ή *Απενεργοποιημ.*



 **Σημείωση:** Το λεξικό έξυπνης δημιουργίας κειμένου δεν είναι διαθέσιμο σε όλες τις γλώσσες.


- **Σημ. ή λογότ. υποδοχ.** - Πατήστε  για να ανοίξετε τη ρύθμιση. Η σημείωση ή το λογότυπο υποδοχής εμφανίζεται στιγμιαία κάθε φορά που ενεργοποιείτε την κονσόλα παιχνιδιών. Επιλέξτε *Προεπιλογή* εάν θέλετε να χρησιμοποιήσετε την προεπιλεγμένη εικόνα. Επιλέξτε *Κείμενο* για να γράψετε μια σημείωση υποδοχής (μέγιστο μήκος: 50 γράμματα). Επιλέξτε *Εικόνα* για να επιλέξετε μια φωτογραφία ή μια εικόνα από τις **Εικόνες**.
- **Αρχικές ρυθμ. συσκ.** - Μπορείτε να επαναφέρετε ορισμένες ρυθμίσεις στις αρχικές τιμές τους. Για να το κάνετε αυτό, χρειάζεστε τον κωδικό κλειδώματος. Βλέπε σ. 56. Όταν επαναφέρετε τις αρχικές τιμές των

ρυθμίσεων, η ενεργοποίηση της κονσόλας παιχνιδιών ενδέχεται να καθυστερήσει λίγο.

 **Σημείωση:** Όλα τα έγγραφα και τα αρχεία που έχετε δημιουργήσει παραμένουν ίδια.

Λειτουργία αναμονής

- **Εικόνα στο φόντο** - Μπορείτε να επιλέξετε μια οποιαδήποτε εικόνα για το φόντο όταν η συσκευή είναι σε κατάσταση αναμονής. Επιλέξτε *Ναι* για να επιλέξετε μια εικόνα από τις **Εικόνες**.
- **Αριστερό πλήκρ. επιλ.** και **Δεξί πλήκτρο επιλ.** - Μπορείτε να αλλάξετε τις συντομείς που εμφανίζονται πάνω από το αριστερό  και το δεξί  πλήκτρο επιλογής όταν η συσκευή είναι σε κατάσταση αναμονής. Εκτός από τις εφαρμογές, μπορείτε να έχετε συντόμηση για μια λειτουργία, για παράδειγμα, *Νέο μήνυμα*.

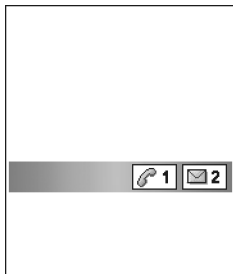
 **Σημείωση:** Δεν μπορείτε να έχετε συντόμηση για μια εφαρμογή που έχετε εγκαταστήσει εσείς.

Προβολή

- **Αντίθεση** - Για να ρυθμίσετε την αντίθεση της οθόνης σε πιο φωτεινή ή σκοτεινή.
- **Παλέτα χρωμάτων** - Για να αλλάξετε την παλέτα χρωμάτων που χρησιμοποιείται στην οθόνη.



- **Όριο χρ. γραφρ. οθόν.** – Η προφύλαξη οθόνης ενεργοποιείται όταν λήξει η προθεσμία που έχετε επιλέξει για την εμφάνιση του γραφικού οθόνης. Όταν είναι ενεργοποιημένη η προφύλαξη οθόνης, η οθόνη καθαρίζει και μπορείτε να δείτε τη γραμμή της προφύλαξης οθόνης.
 - Για να απενεργοποιήσετε την προφύλαξη οθόνης, πατήστε οποιοδήποτε πλήκτρο.
- **Γραφικό οθόνης** – Επιλέξτε τι θα εμφανίζεται στη γραμμή του γραφικού οθόνης: ώρα και ημερομηνία ή ένα κείμενο που γράψατε εσείς. Η θέση και το χρώμα του φόντου της γραμμής της προφύλαξης οθόνης αλλάζουν κάθε 1 λεπτό. Επίσης, το γραφικό οθόνης αλλάζει ώστε να υποδεικνύει τον αριθμό των νέων μηνυμάτων ή των αναπάντητων κλήσεων.



Ρυθμίσεις κλήσεων



Σημείωση: Για να αλλάξετε τις ρυθμίσεις προώθησης εισερχόμενων κλήσεων, μεταβείτε στην επιλογή **Μενού** → **Εργαλεία** → **Πρωτ. εισ. κλ.** Ανατρέξτε στην ενότητα **‘Ρυθμίσεις για την προώθηση κλήσεων’**, σ. 24.


Αποστολή στοιχ. μου

- Αυτή η υπηρεσία δικτύου σας επιτρέπει να ορίσετε την εμφάνιση (**Ναι**) ή την απόκρυψη (**Όχι**) του αριθμού τηλεφώνου σας από το άτομο που καλείτε. Εναλλακτικά, η τιμή μπορεί να οριστεί από τον χειριστή του δικτύου σας ή τον φορέα παροχής υπηρεσιών όταν κάνετε μια εγγραφή (**Ρυθμ. από δίκτ.**).

Αναμονή κλήσεων: (υπηρεσία δικτύου)

- Το δίκτυο θα σας ειδοποιεί για μια νέα εισερχόμενη κλήση ενώ έχετε ήδη μια κλήση σε εξέλιξη. Μπορείτε να επιλέξετε: **Ενεργοποίηση** για να ζητήσετε από το δίκτυο να ενεργοποιήσει την αναμονή κλήσεων, **Ακύρωση** για να ζητήσετε από το δίκτυο να απενεργοποιήσει την αναμονή κλήσεων ή **Έλεγχος κατάστ.**, για να ελέγξετε εάν η υπηρεσία είναι ενεργοποιημένη ή απενεργοποιημένη.



Αυτόμ. επανάκληση

- Όταν έχει ενεργοποιηθεί αυτή η ρύθμιση, η κονσόλα παιχνιδιών θα κάνει μέχρι και δέκα απόπειρες σύνδεσης με τον αριθμό που καλείτε, μετά από μια ανεπιτυχή προσπάθεια κλήσης. Πατήστε  για να διακόψετε την αυτόματη επανάκληση.




Σύνοψη μετά την κλ.

- Ενεργοποιήστε αυτή τη ρύθμιση εάν θέλετε να εμφανίζεται στιγμιαία η διάρκεια και το κόστος της τελευταίας κλήσης στην οθόνη της κονσόλας παιχνιδιών. Για την εμφάνιση του κόστους, πρέπει να ενεργοποιήσετε τη ρύθμιση **Όριο κόστους κλήσ.** για την κάρτα SIM. Βλέπε σ. 27.

Ταχεία κλήση

- Επιλέξτε *Ενεργοποιημένη* και θα μπορείτε να καλείτε τους αριθμούς τηλεφώνου που έχουν αντιστοιχιστεί στα πλήκτρα ταχείας κλήσης ( - ) , πατώντας και κρατώντας πατημένο το αντίστοιχο αριθμητικό πλήκτρο. Ανατρέξτε επίσης στην ενότητα 'Αντιστοίχιση πλήκτρων ταχείας κλήσης', σ. 67.

Απάντ. με κάθε πλῆκ.

- Επιλέξτε *Ενεργοποιημένη*, και θα έχετε τη δυνατότητα να απαντήσετε σε μια εισερχόμενη κλήση πατώντας οποιοδήποτε πλήκτρο, εκτός από τα ,  και .

Γραμμή σε χρήση (υπηρεσία δικτύου)


- Αυτή η ρύθμιση εμφανίζεται μόνο εάν η κάρτα SIM υποστηρίζει δύο αριθμούς συνδρομητών, δηλαδή δύο τηλεφωνικές γραμμές. Επιλέξτε ποια τηλεφωνική γραμμή (*Γραμμή 1* ή *Γραμμή 2*) θέλετε να χρησιμοποιείτε για τηλεφωνικές κλήσεις και αποστολή μηνυμάτων κειμένου. Μπορείτε να απαντάτε σε κλήσεις και στις δύο γραμμές ανεξάρτητα από τη γραμμή που έχετε επιλέξει.



Σημείωση: Αν επιλέξετε τη *Γραμμή 2* και δεν έχετε εγγραφεί σε αυτή την υπηρεσία δικτύου, δεν θα μπορείτε να πραγματοποιείτε κλήσεις.

Για να αποτρέψετε την επιλογή γραμμής, επιλέξτε *Αλλαγή γραμμής* → *Απενεργοποίηση* αν υποστηρίζεται από την κάρτα SIM. Για να αλλάξετε αυτή τη ρύθμιση, χρειάζεστε τον κωδικό PIN2.



Συμβουλή: Για εναλλαγή μεταξύ των δύο τηλεφωνικών γραμμών, πατήστε και κρατήστε πατημένο το πλήκτρο  σε κατάσταση αναμονής.

Ρυθμίσεις σύνδεσης






Γενικές πληροφορίες σχετικά με τις συνδέσεις για τη μεταφορά δεδομένων και τα σημεία πρόσβασης



Λεξιλόγιο: Σημείο πρόσβασης - Το σημείο σύνδεσης της κονσόλας παιχνιδιών με το Internet είτε μέσω μιας κλήσης δεδομένων (DATA) είτε μέσω μιας σύνδεσης για μεταφορά πακέτου δεδομένων. Ένα τέτοιο σημείο πρόσβασης παρέχεται, για παράδειγμα, από έναν φορέα παροχής υπηρεσιών Internet (ISP), ένα φορέα δικτύου για κινητές συσκευές ή ένα φορέα δικτύου.

Για να ορίσετε ρυθμίσεις για τα σημεία πρόσβασης, μεταβείτε στις **Ρυθμίσεις** → *Σύνδεση* → *Σημεία πρόσβασης*.

Η σύνδεση σε ένα σημείο πρόσβασης απαιτεί σύνδεση μεταφοράς δεδομένων. Η κονσόλα παιχνιδιών υποστηρίζει τρεις τύπους συνδέσεων μεταφοράς δεδομένων:

- κλήση δεδομένων GSM () ,
- κλήση δεδομένων GSM υψηλής ταχύτητας () ή
- σύνδεση για μεταφορά πακέτου δεδομένων (GPRS) () .

Μπορείτε να ορίσετε τρία διαφορετικά σημεία πρόσβασης: σημείο πρόσβασης MMS, σημείο πρόσβασης προγράμματος περιήγησης και σημείο πρόσβασης στο Internet (IAP). Απευθυνθείτε στο φορέα δικτύου για το είδος του σημείου πρόσβασης που απαιτείται για την υπηρεσία που θέλετε να χρησιμοποιήσετε. Πρέπει να ορίσετε ρυθμίσεις σχετικά με τα σημεία πρόσβασης, αν θέλετε, για παράδειγμα,

- να στέλνετε και να λαμβάνετε μηνύματα πολυμέσων,
- να στέλνετε και να λαμβάνετε e-mail,
- να προβάλλετε σελίδες μέσω του προγράμματος περιήγησης,
- να κάνετε λήψη εφαρμογών Java™,
- να χρησιμοποιείτε αποστολή εικόνων ή
- να χρησιμοποιείτε την κονσόλα παιχνιδιών σαν μόντεμ.

Ανατρέξτε επίσης στην ενότητα ‘Ενδείξεις που σχετίζονται με συνδέσεις για μεταφορά δεδομένων’, σ. 12.

Κλήσεις δεδομένων GSM

Μια κλήση δεδομένων GSM επιτρέπει τη μετάδοση δεδομένων με ταχύτητα έως και 14,4 Kbps. Για να εγγραφείτε σε υπηρεσίες μεταφοράς δεδομένων, επικοινωνήστε με το διαχειριστή του δικτύου ή το φορέα παροχής υπηρεσιών δικτύου.

Ελάχιστες ρυθμίσεις για την πραγματοποίηση μιας κλήσης δεδομένων

- Για να εισαγάγετε ένα σύνολο βασικών ρυθμίσεων για κλήσεις δεδομένων GSM, μεταβείτε στις *Ρυθμίσεις*→

Σύνδεση→ *Σημεία πρόσβασης* και επιλέξτε **Επιλογές**→ *Νέο σημείο πρόσβ.*. Συμπληρώστε τα ακόλουθα: *Φορέας δεδομένων*: *Δεδομένα GSM*, *Αριθμός σύνδεσης*, *Τύπος σύνδεσης*: *Συνεχής*, *Τύπος κλήσης δεδομ.*: *Αναλογική* και *Μέγιστη ταχύτ. δεδ.*: *Αυτόματη*.

Κλήση δεδομένων υψηλής ταχύτητας (High Speed Circuit Switched Data, HSCSD)



Λεξιλόγιο: Η κλήση δεδομένων υψηλής ταχύτητας επιτρέπει τη μετάδοση δεδομένων με ταχύτητα έως και 43,2 Kbps.

Για πληροφορίες σχετικά με τη διαθεσιμότητα και την εγγραφή στις υπηρεσίες μεταφοράς δεδομένων υψηλής ταχύτητας, επικοινωνήστε με το διαχειριστή του δικτύου ή το φορέα παροχής υπηρεσιών.



Σημείωση: Η αποστολή δεδομένων σε κατάσταση λειτουργίας HSCSD εξαντλεί την μπαταρία γρηγορότερα από ό,τι οι συνηθισμένες κλήσεις ομιλίας ή δεδομένων, επειδή η αποστολή δεδομένων από την κονσόλα παιχνιδιών προς το δίκτυο είναι συχνότερη.

Κατάκτηση δεδομένων (General Packet Radio Service, GPRS)



Λεξιλόγιο: Η κλήση για μεταφορά πακέτων δεδομένων ή υπηρεσία GPRS χρησιμοποιεί τεχνολογία η οποία αποστέλλει τις πληροφορίες σε μικρά πακέτα δεδομένων μέσω του δικτύου κινητής τηλεφωνίας.

Ελάχιστες ρυθμίσεις για την πραγματοποίηση σύνδεσης για μεταφορά πακέτων δεδομένων

- Πρέπει να γίνετε συνδρομητής της υπηρεσίας GPRS. Για να εγγραφείτε στην υπηρεσία GPRS, επικοινωνήστε με το διαχειριστή του δικτύου ή το φορέα παροχής υπηρεσιών δικτύου.
- Μεταβείτε στις **Ρυθμίσεις** → **Σύνδεση** → **Σημεία πρόσβασης** και πατήστε **Επιλογές** → **Νέο σημείο πρόσβ.**. Συμπληρώστε τα ακόλουθα: **Φορέας δεδομένων:** GPRS και **Όνομα σημείου πρόσβ.:** πληκτρολογήστε το όνομα που σας έδωσε ο φορέας παροχής υπηρεσιών δικτύου. Ανατρέξτε στην ενότητα **Δημιουργία σημείου πρόσβασης**, σ. 51 για περισσότερες πληροφορίες.

Τιμές για τη σύνδεση μεταφοράς πακέτων δεδομένων και τις σχετικές εφαρμογές

Η ενεργή σύνδεση GPRS, καθώς και οι εφαρμογές που τη χρησιμοποιούν, για παράδειγμα η χρήση υπηρεσιών προγράμματος περιήγησης, η αποστολή και λήψη δεδομένων και τα μηνύματα κειμένου χρεώνονται. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τη χρέωση, επικοινωνήστε με το διαχειριστή του δικτύου ή το φορέα παροχής υπηρεσιών δικτύου. Ανατρέξτε επίσης στην ενότητα **Μετρητής κατάμησης δεδομένων και χρονόμετρο σύνδεσης**, σ. 29.

Δημιουργία σημείου πρόσβασης

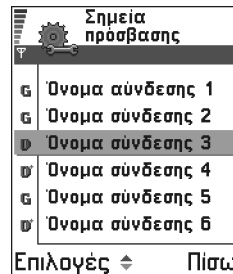
Επιλογές στη λίστα Σημεία πρόσβασης: *Επεξεργασία*, *Νέο σημείο πρόσβ.*, *Διαγραφή*, *Βοήθεια* και *Έξοδος*.

Μπορεί να υπάρχουν προκαθορισμένες ρυθμίσεις για το σημείο πρόσβασης στην κονσόλα παιχνιδιών. Ή, μπορείτε να λάβετε αυτές τις ρυθμίσεις με ένα 'έξυπνο' μήνυμα από το φορέα δικτύου. Ανατρέξτε στην ενότητα **Λήψη έξυπνων μηνυμάτων**, σ. 95.


Αν δεν έχει οριστεί κανένα σημείο πρόσβασης, όταν ανοίξετε τη ρύθμιση **Σημεία πρόσβασης**, θα σας ζητηθεί να δημιουργήσετε ένα σημείο πρόσβασης.

Αν έχουν οριστεί ήδη σημεία πρόσβασης, για να δημιουργήσετε ένα νέο, πατήστε **Επιλογές** → **Νέο σημείο πρόσβ.** και μετά επιλέξτε:

- **Χρήση προεπιλ. ρυθμ.** για να χρησιμοποιήσετε τις προεπιλεγμένες ρυθμίσεις της συσκευής. Κάντε τις απαραίτητες αλλαγές και πατήστε **Πίσω** για να αποθηκεύσετε τις ρυθμίσεις.
- **Χρήση υπάρχ. ρυθμ.** για να χρησιμοποιήσετε τις υπάρχουσες ρυθμίσεις ως βάση για τις ρυθμίσεις του νέου σημείου πρόσβασης. Ανοίγει μια λίστα με τα ήδη υπάρχοντα σημεία πρόσβασης. Επιλέξτε ένα και πατήστε **Εντάξει**. Όταν ανοίγουν οι ρυθμίσεις των σημείων πρόσβασης, μερικά πεδία είναι ήδη συμπληρωμένα.



Επεξεργασία σημείου πρόσβασης

Όταν ανοίγετε τα Σημεία πρόσβασης, εμφανίζεται η λίστα με τα ήδη υπάρχοντα σημεία πρόσβασης. Μετακινηθείτε στο σημείο πρόσβασης που θέλετε να επεξεργαστείτε, και πατήστε .

Διαγραφή σημείου πρόσβασης


Στη λίστα των σημείων πρόσβασης, μετακινηθείτε στο σημείο πρόσβασης που θέλετε να διαγράψετε και επιλέξτε **Επιλογές** → *Διαγραφή*.


Σημεία πρόσβασης

Επιλογές κατά την

επεξεργασία των ρυθμίσεων σημείων πρόσβασης:
Αλλαγή, Προχωρημ. ρυθμίσεις, Βοήθεια και Έξοδος.


Ακολουθεί μια σύντομη επεξήγηση για κάθε ρύθμιση που απαιτείται για τις διαφορετικές συνδέσεις μεταφοράς δεδομένων και για τα σημεία πρόσβασης.

 **Σημείωση:** Αρχίστε να συμπληρώνετε τις ρυθμίσεις από το επάνω μέρος γιατί ανάλογα με τη σύνδεση για μεταφορά δεδομένων που επιλέγετε (*Φορέας δεδομένων*) ή εάν χρειάζεται να καταχωρήσετε μια *Διεύθυνση IP πύλης*, είναι διαθέσιμα μόνο ορισμένα πεδία ρυθμίσεων.

 **Σημείωση:** Ακολουθήστε προσεκτικά τις οδηγίες που λάβατε από το φορέα δικτύου.


- *Όνομα σύνδεσης* - Πληκτρολογήστε ένα όνομα ενδεικτικό για τη σύνδεση.

- *Φορέας δεδομένων* - Οι διαθέσιμες επιλογές είναι *Δεδομένα GSM*, *GSM υψηλ. ταχύτ.* και *GPRS*. Ανάλογα με τον τύπο σύνδεσης που θα επιλέξετε, εμφανίζονται μόνο συγκεκριμένα πεδία ρυθμίσεων. Συμπληρώστε όλα τα πεδία όπου αναγράφεται η ένδειξη **Πρέπει να οριστεί** ή που φέρουν έναν κόκκινο αστερίσκο. Μπορείτε να αφήσετε κενά τα υπόλοιπα πεδία, εκτός και αν έχετε οδηγίες από το φορέα δικτύου για να τα συμπληρώσετε.

 **Σημείωση:** Για να χρησιμοποιήσετε μια σύνδεση μεταφοράς δεδομένων, πρέπει ο φορέας δικτύου να υποστηρίζει αυτή την υπηρεσία, και, εάν είναι απαραίτητο, να την ενεργοποιήσετε για την κάρτα SIM της συσκευής σας.

- *Όνομα σημείου πρόσβ.* (μόνο για πακέτα δεδομένων) - Το όνομα σημείου πρόσβασης είναι απαραίτητο για να πραγματοποιηθεί μια σύνδεση με το δίκτυο GPRS. Το όνομα του σημείου πρόσβασης διατίθεται από το διαχειριστή του δικτύου ή το φορέα παροχής υπηρεσιών δικτύου.
- *Αριθμός σύνδεσης* (μόνο για δεδομένα GSM και δεδομένα υψηλής ταχύτητας) - Ο τηλεφωνικός αριθμός του μόντεμ για το σημείο πρόσβασης.
- *Όνομα χρήστη* - Πληκτρολογήστε ένα όνομα χρήστη, εάν απαιτείται από το φορέα παροχής υπηρεσιών δικτύου. Το όνομα χρήστη μπορεί να είναι απαραίτητο για να πραγματοποιηθεί μια σύνδεση για μεταφορά δεδομένων και συνήθως παρέχεται από το φορέα παροχής υπηρεσιών δικτύου. Το όνομα χρήστη

εξαρτάται συνήθως από τη χρήση κεφαλαίων/πεζών χαρακτήρων.

- **Προτροπή κωδ. πρόσβ.** - Αν πρέπει να πληκτρολογείτε νέο κωδικό πρόσβασης κάθε φορά που συνδέεστε σε έναν διακομιστή ή αν δεν θέλετε να αποθηκεύσετε τον κωδικό σας στην κονσόλα παιχνιδιών, επιλέξτε *Ναι*.
- **Κωδικός πρόσβασης** - Ο κωδικός πρόσβασης μπορεί να είναι απαραίτητος για να πραγματοποιηθεί μια σύνδεση για μεταφορά δεδομένων και, συνήθως, παρέχεται από το φορέα παροχής υπηρεσιών δικτύου. Ο κωδικός πρόσβασης εξαρτάται συνήθως από τη χρήση κεφαλαίων/πεζών χαρακτήρων. Όταν πληκτρολογείτε τον κωδικό πρόσβασης, οι χαρακτήρες εμφανίζονται στιγμιαία και στη συνέχεια μετατρέπονται σε αστερίσκους (*). Ο ευκολότερος τρόπος για να πληκτρολογήσετε αριθμούς είναι να πατήσετε  και να επιλέξετε *Εισαγωγή αριθμού* και στη συνέχεια να πληκτρολογήσετε γράμματα.
- **Έλεγχος στοιχείων** - *Κανονικός / Ασφαλής*.
- **Διεύθυνση IP πύλης** - Η διεύθυνση IP που χρησιμοποιεί η απαιτούμενη πύλη του προγράμματος περιήγησης.
- **Αρχική σελίδα** - Ανάλογα με τη σύνδεση που ρυθμίζετε, πληκτρολογήστε είτε
 - τη διεύθυνση της υπηρεσίας είτε
 - τη διεύθυνση του κέντρου μηνυμάτων multimedia.
- **Ασφάλεια σύνδεσης** - Ορίστε εάν χρησιμοποιείται το πρωτόκολλο ασφαλείας Transport Layer Security (TLS) για τη σύνδεση. Ακολουθήστε τις οδηγίες που σας έδωσε ο φορέας παροχής υπηρεσιών δικτύου.
- **Τύπος σύνδεσης** - *Συνεχής / Προσωρινή*.


- **Τύπος κλήσης δεδομ.** (μόνο για δεδομένα GSM και δεδομένα υψηλής ταχύτητας) - *Αναλογική, ISDN v.110 ή ISDN v.120* καθορίζει εάν η κονσόλα παιχνιδιών χρησιμοποιεί αναλογική ή ψηφιακή σύνδεση. Αυτή η ρύθμιση εξαρτάται από τον διαχειριστή του δικτύου GSM καθώς και από τον φορέα παροχής υπηρεσιών Internet (ISP), γιατί ορισμένα δίκτυα GSM δεν υποστηρίζουν συγκεκριμένους τύπους συνδέσεων ISDN. Για λεπτομέρειες, απευθυνθείτε στο φορέα παροχής υπηρεσιών Internet (ISP). Αν είναι εφικτές οι συνδέσεις ISDN, επιτυγχάνουν πολύ ταχύτερη σύνδεση από τις αναλογικές μεθόδους.





Λεξιλόγιο: Οι συνδέσεις ISDN παρέχουν δυνατότητα πραγματοποίησης κλήσεων δεδομένων (data) από την κονσόλα παιχνιδιών στο σημείο πρόσβασης που έχει οριστεί. Οι συνδέσεις ISDN είναι ψηφιακές σε όλο τους το εύρος και γι' αυτό επιτυγχάνονται γρηγορότερα και παρέχουν μεγαλύτερες ταχύτητες μεταφοράς δεδομένων από τις αναλογικές συνδέσεις. Για να χρησιμοποιήσετε μια σύνδεση ISDN, πρέπει να υποστηρίζεται από τον φορέα παροχής υπηρεσιών Internet καθώς και από το φορέα του δικτύου σας.

- **Μέγιστη ταχύτ. δεδ.** (μόνο για δεδομένα GSM και δεδομένα υψηλής ταχύτητας) - Οι επιλογές είναι *Αυτόματη / 9600 / 14400 / 19200 / 28800 / 38400 / 43200*, ανάλογα με τις επιλογές για *Τύπος σύνδεσης* και *Τύπος κλήσης δεδομ.* Αυτή η επιλογή σας επιτρέπει να ορίσετε ένα μέγιστο όριο ταχύτητας σύνδεσης για τη μεταφορά δεδομένων υψηλής ταχύτητας. Οι

μεγαλύτερες ταχύτητες μεταφοράς δεδομένων μπορεί να έχουν μεγαλύτερο κόστος, ανάλογα με τον φορέα παροχής υπηρεσιών δικτύου.

 **Σημείωση:** Οι παραπάνω τιμές εκφράζουν τη μέγιστη ταχύτητα της σύνδεσης. Στη διάρκεια της σύνδεσης, η ταχύτητα μετάδοσης των δεδομένων μπορεί να είναι μικρότερη, ανάλογα με το φόρτο του δικτύου.



Συμβουλή! Κατά την πληκτρολόγηση, πατήστε  για να ανοίξετε τον πίνακα ειδικών χαρακτήρων. Πατήστε  για να προσθέσετε ένα κενό.



Συμβουλή! Βλέπε επίσης τις ενότητες 'Ρυθμίσεις απαραίτητες για τα μηνύματα πολυμέσων', σ. 90, 'Ρυθμίσεις απαραίτητες για e-mail', σ. 92 και 'Ρύθμιση της κονσόλας παιχνιδιών για την υπηρεσία περιήγησης', σ. 128.

Επιλογές → Προχωρημ. ρυθμίσεις

- *Διεύθυνση IP συσκ.* - Η διεύθυνση IP της συσκευής σας.
- *Κύριος διακομ. ονομάτ.:* - Η διεύθυνση IP του κύριου διακομιστή DNS.



Λεξιλόγιο: DNS - Domain Name Service. Μια υπηρεσία Internet που μετατρέπει τα ονόματα τομείων, όπως **www.nokia.com** σε διευθύνσεις IP όπως **192.100.124.195**.

- *Δευτερ. διακομ. ονομ.:* - Η διεύθυνση IP του δευτερεύοντος διακομιστή DNS.



Σημείωση: Εάν πρέπει να καταχωρήσετε τις πληροφορίες *Διεύθυνση IP συσκ.*, *Κύριος διακομ. ονομ.* ή

Δευτερ. διακομ. ονομ.: επικοινωνήστε με το φορέα παροχής υπηρεσιών Internet για να σας παρέχει τις διευθύνσεις αυτές.

Οι ακόλουθες ρυθμίσεις εμφανίζονται εάν έχετε επιλέξει κλήση δεδομένων ή δεδομένα υψηλής ταχύτητας ως τύπο σύνδεσης:

- *Χρήση επανάκλησης* - Αυτή η επιλογή επιτρέπει σε ένα διακομιστή να σας καλέσει αφού έχετε κάνει την αρχική κλήση. Επικοινωνήστε με το φορέα παροχής υπηρεσιών δικτύου για να εγγραφείτε σε αυτή την υπηρεσία.
- *Τύπος επανάκλησης* - Οι διαθέσιμες επιλογές είναι *Χρήση αρ. διακ.* / *Χρήση άλλου αρ.*. Απευθυνθείτε στο φορέα δικτύου για τη σωστή ρύθμιση, η οποία εξαρτάται από τις παραμέτρους που έχουν οριστεί από αυτόν.
- *Αρ. επανάκλησης* - Πληκτρολογήστε τον τηλεφωνικό αριθμό της κλήσης δεδομένων της κονσόλας παιχνιδιών που θα χρησιμοποιήσει ο διακομιστής επανάκλησης. Συνήθως, ο αριθμός αυτός είναι ο αριθμός τηλεφώνου για την κλήση δεδομένων της κονσόλας παιχνιδιών.
- *Χρήση συμπίεσης PPP* - Αν επιλέξετε *Ναι* σε αυτή τη ρύθμιση, επιταχύνεται η μεταφορά δεδομένων, εκφύσκον υποστηρίζεται από τον απομακρυσμένο διακομιστή PPP. Αν αντιμετωπίσετε προβλήματα στην πραγματοποίηση της σύνδεσης, επιλέξτε *Όχι* σε αυτή τη ρύθμιση. Επικοινωνήστε με το φορέα παροχής υπηρεσιών του δικτύου σας για οδηγίες.



Λεξιλόγιο: PPP (Point-to-Point Protocol) – ένα κοινό πρωτόκολλο λογισμικού δικτύωσης που επιτρέπει σε οποιονδήποτε υπολογιστή με μόντεμ και τηλεφωνική γραμμή να συνδέεται άμεσα στο Internet.

- *Χρήση δέσμης σύνδ.* – Οι διαθέσιμες επιλογές είναι *Ναι / Όχι*.
- *Δέσμη εντολών σύνδ.* – Πληκτρολογήστε τη δέσμη εντολών σύνδεσης.
- *Εκκίνηση μόντεμ* (Συμβολοσειρά εκκίνησης μόντεμ)– Ελέγχει την κονσόλα παιχνιδιών μέσω εντολών AT για μόντεμ. Πληκτρολογήστε τους χαρακτήρες που παρέχονται από τον φορέα παροχής υπηρεσιών δικτύου GSM ή Internet, αν είναι απαραίτητο.

GPRS

↔ Μετάβαση στις **Ρυθμίσεις** → *Σύνδεση* → *GPRS*.

Οι ρυθμίσεις GPRS επηρεάζουν όλα τα σημεία πρόσβασης που χρησιμοποιούν σύνδεση για μεταφορά πακέτων δεδομένων.

Σύνδεση GPRS – Αν επιλέξετε *Όταν διατίθεται* και είστε συνδεδεμένοι σε δίκτυο που υποστηρίζει την κατάτμηση δεδομένων, η κονσόλα παιχνιδιών εγγράφεται στο δίκτυο GPRS και η αποστολή μηνυμάτων κειμένου γίνεται μέσω GPRS. Επιπλέον, η ενεργοποίηση μιας σύνδεσης για μεταφορά πακέτων δεδομένων, για παράδειγμα, για την αποστολή και λήψη e-mail, είναι ταχύτερη. Αν επιλέξετε *Όταν απαιτείται*, η κονσόλα παιχνιδιών θα χρησιμοποιήσει σύνδεση για μεταφορά πακέτων δεδομένων μόνο αν

ενεργοποιήσετε μια εφαρμογή ή κάνετε μια ενέργεια που την απαιτεί.

Σημείο πρόσβασης – Το όνομα του σημείου πρόσβασης είναι απαραίτητο όταν θέλετε να χρησιμοποιήσετε την κονσόλα παιχνιδιών ως μόντεμ για τη μεταφορά πακέτων δεδομένων στον υπολογιστή σας. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τις συνδέσεις μόντεμ, βλέπε σ. 148.



Σημείωση: Αν δεν υποστηρίζεται η υπηρεσία GPRS και έχετε επιλέξει *Όταν διατίθεται*, η κονσόλα παιχνιδιών θα επιχειρεί περιοδικά να πραγματοποιήσει σύνδεση για μεταφορά πακέτων δεδομένων.

Κλήση δεδομένων

↔ Μετάβαση στις **Ρυθμίσεις** → *Σύνδεση* → *Κλήση δεδομένων*.

Οι ρυθμίσεις κλήσης δεδομένων επηρεάζουν όλα τα σημεία πρόσβασης που χρησιμοποιούν κλήσεις δεδομένων και κλήσεις δεδομένων υψηλής ταχύτητας.

Χρόνος σε σύνδεση – Εάν δεν σημειωθεί καμία δραστηριότητα, η κλήση δεδομένων τερματίζεται αυτόματα μετά από ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα. Οι διαθέσιμες επιλογές είναι *Ορίζ. από χρήση*, οπότε πρέπει να ορίσετε εσείς τη χρονική προθεσμία ή *Απεριόριστος*.

Ημερομηνία και ώρα



- Με τις ρυθμίσεις ημερομηνίας και ώρας μπορείτε να ορίσετε την ημερομηνία και την ώρα που θα χρησιμοποιούνται στην κονσόλα παιχνιδιών, καθώς και να αλλάξετε τη μορφή και τα διαχωριστικά τους. Επιλέξτε *Τύπος ρολογιού* → *Αναλογικό* ή *Ψηφιακό* για να αλλάξετε τον τύπο ρολογιού που εμφανίζεται σε κατάσταση αναμονής. Επιλέξτε *Αυτόμ. ενημέρ. ώρας* εάν θέλετε η ώρα, η ημερομηνία και η ζώνη ώρας της κονσόλας παιχνιδιών να ενημερώνονται από το δίκτυο κινητής τηλεφωνίας (υπηρεσία δικτύου).



Σημείωση: Για να ενεργοποιηθεί η ρύθμιση *Αυτόμ. ενημέρ. ώρας*, θα πρέπει να επανεκκινήσετε την κονσόλα παιχνιδιών.



Συμβουλή! Βλέπε επίσης τις Ρυθμίσεις γλώσσας, σ. 46.

Ασφάλεια



Συσκευή και SIM

Ακολουθούν επεξηγήσεις για τους διαφορετικούς κωδικούς ασφαλείας που μπορεί να απαιτούνται:

- **Κωδικός PIN (4 έως 8 ψηφία)** – Ο κωδικός PIN (Personal Identification Number – Προσωπικός αριθμός αναγνώρισης) προστατεύει την κάρτα SIM από μη εξουσιοδοτημένη χρήση. Ο κωδικός PIN διατίθεται συνήθως με την κάρτα SIM.

Μετά από τρεις διαδοχικές ανεπιτυχείς προσπάθειες καταχώρησης του κωδικού PIN, ο κωδικός μπλοκάρεται. Αν ο κωδικός PIN είναι μπλοκαρισμένος, πρέπει πρώτα να απεμπλακεί για να μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πάλι την κάρτα SIM. Ανατρέξτε στις πληροφορίες σχετικά με τον κωδικό PUK.

- **Κωδικός PIN2 (4 έως 8 ψηφία)** – Ο κωδικός PIN2, που διατίθεται με μερικές κάρτες SIM, απαιτείται για την πρόσβαση σε ορισμένες λειτουργίες, όπως οι μετρητές κόστους κλήσεων.
- **Κωδικός κλειδώματος (5 ψηφία)** – Ο κωδικός κλειδώματος χρησιμοποιείται για το κλείδωμα της κονσόλας παιχνιδιών και του πληκτρολογίου για την αποφυγή μη εξουσιοδοτημένης χρήσης της συσκευής.



Σημείωση: Η εργοστασιακή ρύθμιση για τον κωδικό κλειδώματος είναι **12345**. Για να αποφύγετε τη μη εξουσιοδοτημένη χρήση της κονσόλας παιχνιδιών, αλλάξτε τον κωδικό κλειδώματος. Κρατήστε το νέο κωδικό μυστικό και σε ασφαλές μέρος, χωριστά από την κονσόλα παιχνιδιών.

- **Κωδικός PUK και PUK2 (8 ψηφία)** – Ο κωδικός PUK (Personal Unblocking Key – Προσωπικό Κλειδί Απεμπλοκής) απαιτείται για την αλλαγή ενός μπλοκαρισμένου κωδικού PIN. Ο κωδικός PUK2 απαιτείται για την αλλαγή ενός μπλοκαρισμένου κωδικού PIN2. Αν οι παραπάνω κωδικοί δεν παρέχονται μαζί με την κάρτα SIM, επικοινωνήστε με το χειριστή δικτύου της κάρτας σας για να τους αποκτήσετε.

Μπορείτε να αλλάξετε τους ακόλουθους κωδικούς: κωδικός κλειδώματος, κωδικός PIN και κωδικός PIN2. Οι κωδικοί αυτοί μπορούν να περιλαμβάνουν μόνο αριθμούς από 0 έως 9.




Σημείωση: Αποφύγετε να χρησιμοποιήσετε κωδικούς πρόσβασης όμοιους με τους αριθμούς επείγουσας κλήσης, όπως το 112, για να αποφύγετε την κατά λάθος κλήση των τελευταίων.

Αίτημα κωδικού PIN – Αφού ενεργοποιηθεί η λειτουργία αυτή, ο κωδικός PIN ζητείται κάθε φορά που ενεργοποιείται η κονσόλα παιχνιδιών. Σημειώστε ότι η απενεργοποίηση του αιτήματος κωδικού PIN ενδέχεται να μην επιτρέπεται από μερικές κάρτες SIM.

Κωδικός PIN / Κωδικός PIN2 / Κωδικός κλειδώματος – Ανοίξτε αυτή τη ρύθμιση αν θέλετε να αλλάξετε τον κωδικό.



Συμβουλή! Για να κλειδώσετε μόνοι σας την κονσόλα παιχνιδιών, πατήστε . Εμφανίζεται μια λίστα εντολών. Επιλέξτε *Κλείδωμα συσκευής*.

Περίοδος αυτ. κλειδ. – Μπορείτε να ορίσετε ένα χρονικό διάστημα μετά το οποίο η κονσόλα παιχνιδιών θα κλειδώνεται αυτόματα και θα μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο αν πληκτρολογήσετε το σωστό κωδικό κλειδώματος. Πληκτρολογήστε τη χρονική προθεσμία κλειδώματος σε λεπτά ή επιλέξτε *Καμία* για να απενεργοποιήσετε την περίοδο αυτόματου κλειδώματος.

- Για να ξεκλειδώσετε την κονσόλα παιχνιδιών, πληκτρολογήστε τον κωδικό κλειδώματος.



Σημείωση: Όταν η κονσόλα παιχνιδιών είναι κλειδωμένη, είναι δυνατή η κλήση μόνο του αριθμού επείγουσας κλήσης που έχει προγραμματιστεί στην κονσόλα παιχνιδιών (π.χ. 112 ή κάποιος άλλος αριθμός κλήσης δημόσιου φορέα έκτακτης ανάγκης).

Κλειδ. αν αλλάξει SIM – Επιλέξτε *Ναι* εάν θέλετε να ζητείται ο κωδικός κλειδώματος της κονσόλας παιχνιδιών όταν τοποθετηθεί μια νέα άγνωστη κάρτα SIM στην κονσόλα παιχνιδιών. Η κονσόλα παιχνιδιών τηρεί μια λίστα με κάρτες SIM που αναγνωρίζονται ως κάρτες του κατόχου του τηλεφώνου.

➡ Για να δείτε τη λίστα των τηλεφωνικών αριθμών επιτρεπόμενων κλήσεων, μεταβείτε στο *Μενού* → *Εργαλεία* → *Επιτρεπόμεν. κλήσεις*.

Επιλογές στην προβολή

Επιτρεπόμενων κλήσεων: *Άνοιγμα, Κλήση, Νέα επαφή, Επεξεργασία, Διαγραφή, Προσθ. στις Επαφές, Προσθ. από Επαφές, Βοήθεια* και *Έξοδος*.

Επιτρεπόμεν. κλήσεις – Μπορείτε να περιορίσετε τις εξερχόμενες κλήσεις σας σε επιλεγμένους αριθμούς τηλεφώνων, εκφύσσον αυτή η λειτουργία υποστηρίζεται από την κάρτα SIM. Χρειάζεστε τον κωδικό PIN2 για αυτή τη λειτουργία. Όταν αυτή η λειτουργία είναι ενεργοποιημένη, μπορείτε να καλείτε μόνο τους αριθμούς τηλεφώνων που συμπεριλαμβάνονται στη λίστα επιτρεπόμενων κλήσεων ή που αρχίζουν από το ίδιο ψηφίο(α) με κάποιον αριθμό τηλεφώνου στη λίστα.



Σημείωση: Όταν η επιλογή "Επιτρεπόμενες κλήσεις" είναι ενεργοποιημένη, η διεξαγωγή κλήσεων μπορεί να είναι δυνατή όταν πρόκειται για συγκεκριμένους αριθμούς επείγουσας κλήσης σε ορισμένα δίκτυα (π.χ. 112 ή άλλο επίσημο αριθμό επείγουσας κλήσης).

- Για να προσθέσετε νέους αριθμούς τηλεφώνων στη λίστα Επιτρεπόμενων κλήσεων, πατήστε **Επιλογές** → *Νέα επαφή* ή *Προσθ. από Επαφές*.


Κλειστή ομ. χρηστών (υπηρεσία δικτύου) – Μπορείτε να ορίσετε μια ομάδα ατόμων τους οποίους μπορείτε να καλέσετε και οι οποίοι μπορούν να σας καλέσουν. Για περισσότερες πληροφορίες, επικοινωνήστε με το διαχειριστή ή το φορέα παροχής υπηρεσιών του δικτύου. Μπορείτε να επιλέξετε: *Προεπιλογή* για να ενεργοποιήσετε την προεπιλεγμένη ομάδα που έχετε συμφωνήσει με το διαχειριστή του δικτύου, *Ενεργοποιημένη*, εάν θέλετε να χρησιμοποιήσετε μια άλλη ομάδα (πρέπει να γνωρίζετε τον αριθμό ευρετηρίου της ομάδας) ή *Απενεργοποιημ.*



Σημείωση: Όταν οι κλήσεις περιορίζονται στις "Κλειστές ομάδες", η διεξαγωγή κλήσεων μπορεί να είναι δυνατή όταν πρόκειται για συγκεκριμένους αριθμούς επείγουσας κλήσης σε ορισμένα δίκτυα (π.χ. 112 ή άλλο επίσημο αριθμό επείγουσας κλήσης).

Επιβεβ. υπηρεσιών SIM – Μπορείτε να ρυθμίσετε την κονσόλα παιχνιδιών ώστε να εμφανίζει μηνύματα επιβεβαίωσης όταν χρησιμοποιείτε τις υπηρεσίες της κάρτας SIM.

Διαχείριση πιστοπ/κών

Στην κύρια προβολή της διαχείρισης πιστοποιητικών, εμφανίζεται μια λίστα πιστοποιητικών εξουσιοδότησης που έχουν αποθηκευτεί στην κονσόλα παιχνιδιών. Πατήστε  για να δείτε μια λίστα με πιστοποιητικά χρηστών, εάν υπάρχουν.



Λεξιλόγιο: Τα πιστοποιητικά αξιοπιστίας χρησιμοποιούνται από ορισμένες υπηρεσίες προγράμματος περιήγησης, όπως οι τραπεζικές υπηρεσίες, για τον έλεγχο των υπογραφών ή των πιστοποιητικών διακομιστή ή άλλων πιστοποιητικών αξιοπιστίας.



Λεξιλόγιο: Τα πιστοποιητικά χρήστη εκδίδονται και παρέχονται στους χρήστες από μια αρχή έκδοσης πιστοποιητικών.

Επιλογές στην κύρια προβολή της λειτουργίας Διαχείριση πιστοποιητικών: *Στοιχεία πιστοποιητ., Διαγραφή, Ρυθμία. εμπιστοσύνης, Επιλογή/Εξαίρεση, Βοήθεια* και *Έξοδος*.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα ψηφιακά πιστοποιητικά εάν:

- θέλετε να συνδεθείτε σε μια ηλεκτρονική τράπεζα ή σε μια άλλη τοποθεσία ή έναν απομακρυσμένο διακομιστή για ενέργειες που αφορούν τη μετάδοση εμπιστευτικών πληροφοριών, ή
- θέλετε να μειώσετε τον κίνδυνο από τη μετάδοση ιών ή άλλου επιβλαβούς λογισμικού και να είστε βέβαιοι για

την γνησιότητα του λογισμικού όταν θέλετε να λάβετε και να εγκαταστήσετε εφαρμογές.



Λεξιλόγιο: Τα ψηφιακά πιστοποιητικά

χρησιμοποιούνται για επαλήθευση της προέλευσης των σελίδων του προγράμματος περιήγησης και του εγκατεστημένου λογισμικού. Ωστόσο, είναι αξιόπιστα μόνο εκφόσιν η προέλευση του πιστοποιητικού είναι αυθεντική.



Σημαντικό: Η ύπαρξη ενός πιστοποιητικού από μόνη της δεν παρέχει καμία προστασία. Η λειτουργία διαχείρισης πιστοποιητικών πρέπει να περιλαμβάνει σωστά, αυθεντικά πιστοποιητικά ή πιστοποιητικά από έμπιστες πηγές για να έχετε αυξημένη ασφάλεια.

Προβολή στοιχείων πιστοποιητικών - έλεγχος αυθεντικότητας

Μπορείτε να είστε σίγουροι για τη σωστή ταυτότητα ενός διακομιστή ή μιας πύλης προγράμματος περιήγησης μόνο όταν έχει ελεγχθεί η υπογραφή και η περίοδος ισχύος της πύλης ή το πιστοποιητικό του διακομιστή.

Θα λάβετε μια ειδοποίηση στην οθόνη της κονσόλας παιχνιδιών:

- αν η ταυτότητα του διακομιστή ή της πύλης του προγράμματος περιήγησης δεν είναι αυθεντική ή
- αν δεν διαθέτετε το σωστό πιστοποιητικό ασφάλειας στην κονσόλα παιχνιδιών.

Για να ελέγξετε τα στοιχεία ενός πιστοποιητικού, μετακινηθείτε σε ένα πιστοποιητικό και πατήστε

Επιλογές → **Στοιχεία πιστοποιητ.** Όταν ανοίξετε τα στοιχεία

του πιστοποιητικού, η λειτουργία Διαχείριση πιστοποιητικών ελέγχει την αυθεντικότητα του πιστοποιητικού και μπορεί να εμφανιστεί μία από τις ακόλουθες ειδοποιήσεις:

- *Μη αξιόπιστο πιστοποιητικό* – Δεν έχετε ρυθμίσει καμία εφαρμογή ώστε να χρησιμοποιεί το πιστοποιητικό. Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στην επόμενη ενότητα 'Αλλαγή των ρυθμίσεων εμπιστοσύνης ενός πιστοποιητικού αξιοπιστίας'.
- *Το πιστοποιητικό έληξε* – Η περίοδος ισχύος του επιλεγμένου πιστοποιητικού έχει λήξει.
- *Το πιστοποιητικό δεν ισχύει ακόμη* – Η περίοδος ισχύος του επιλεγμένου πιστοποιητικού δεν έχει αρχίσει ακόμη.
- *Κατεστραμμένο πιστοποιητικό* – Το πιστοποιητικό δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί. Επικοινωνήστε με την αρχή έκδοσης του πιστοποιητικού.




Σημαντικό: Τα πιστοποιητικά έχουν περιορισμένη διάρκεια ισχύος. Αν εμφανιστούν τα μηνύματα *Το πιστοποιητικό έληξε* ή *Το πιστοποιητικό δεν ισχύει ακόμη* παρόλο που το πιστοποιητικό έπρεπε να είναι έγκυρο, ελέγξτε αν είναι σωστές η ημερομηνία και η ώρα της κονσόλας παιχνιδιών.

Αλλαγή των ρυθμίσεων εμπιστοσύνης ενός πιστοποιητικού αξιοπιστίας

- Μετακινηθείτε σε ένα πιστοποιητικό αξιοπιστίας και πατήστε **Επιλογές** → **Ρυθμία. εμπιστοσύνης**. Ανάλογα με το πιστοποιητικό, εμφανίζεται μια λίστα εφαρμογών

που μπορούν να χρησιμοποιήσουν το επιλεγμένο πιστοποιητικό. Για παράδειγμα:
Υπηρεσίες / Ναι - το πιστοποιητικό μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την πιστοποίηση τοποθεσιών.
Διαχειρ. εφαρμογών / Ναι - το πιστοποιητικό μπορεί να πιστοποιεί την προέλευση νέου λογισμικού.
Διαδίκτυο / Ναι - το πιστοποιητικό μπορεί να χρησιμοποιηθεί για πιστοποίηση διακομιστών e-mail και αποστολής εικόνων.

 **Σημαντικό:** Πριν αλλάξετε αυτές τις ρυθμίσεις, πρέπει να είστε βέβαιοι ότι ο κάτοχος του πιστοποιητικού είναι έμπιστη πηγή και ότι το πιστοποιητικό ανήκει πράγματι σε αυτό τον κάτοχο.

Φραγή κλήσ. (υπηρεσία δικτύου)





Αυτή η λειτουργία σας επιτρέπει να περιορίσετε την πραγματοποίηση και λήψη κλήσεων από την κονσόλα παιχνιδιών. Για αυτή τη λειτουργία χρειάζεστε τον κωδικό (password) φραγής, τον οποίο μπορείτε να αποκτήσετε από το φορέα παροχής υπηρεσιών του δικτύου σας.


- 1 Μετακινήθετε σε μία από τις επιλογές φραγής κλήσεων.
- 2 Πατήστε **Επιλογές** → *Ενεργοποίηση* για να ζητήσετε από το δίκτυο να ενεργοποιήσει τη φραγή των κλήσεων, *Ακύρωση* για να απενεργοποιήσετε την

επιλεγμένη φραγή κλήσεων ή *Έλεγχος κατάστ.* για να ελέγξετε εάν υπάρχει φραγή κλήσεων ή όχι.

- Πατήστε **Επιλογές** → *Ακύρωση φραγών* για να ακυρώσετε όλες τις ενεργές φραγές κλήσεων.
- Πατήστε **Επιλογές** → *Επεξ. κωδ. φραγής* για να αλλάξετε τον κωδικό φραγής.

 **Σημείωση:** Όταν οι κλήσεις έχουν φραγεί, η διεξαγωγή κλήσεων μπορεί να είναι δυνατή όταν πρόκειται για συγκεκριμένους αριθμούς επείγουσας κλήσης σε ορισμένα δίκτυα (π.χ. 112 ή άλλο επίσημο αριθμό επείγουσας κλήσης).

 **Σημείωση:** Η φραγή κλήσεων επηρεάζει όλες τις κλήσεις, και τις κλήσεις δεδομένων.

 **Σημείωση:** Δεν μπορείτε να έχετε ταυτόχρονα ενεργοποιημένες τη φραγή των εισερχομένων κλήσεων και την προώθηση κλήσεων ή τη λειτουργία επιτρεπόμενων κλήσεων. Ανατρέξτε στην ενότητα "Ρυθμίσεις για την προώθηση κλήσεων", σ. 24 ή "Επιτρεπόμενες κλήσεις", σ. 57.

Δίκτυο



Επιλογή δικτύου

- Επιλέξτε *Αυτόματα* για να γίνεται αυτόματα αναζήτηση από την κονσόλα παιχνιδιών και επιλογή ενός από τα διαθέσιμα κυψελοειδή δίκτυα της περιοχής σας, ή
- Επιλέξτε *Μη αυτόματα*, αν θέλετε να επιλέξετε μόνοι σας το δίκτυο από μια λίστα διαθέσιμων δικτύων. Αν η σύνδεση με το δίκτυο που επιλέξατε μόνοι σας

διακοπεί, ακούγεται ένας ήχος σφάλματος και σας ζητείται να επιλέξετε πάλι δίκτυο. Το επιλεγμένο δίκτυο πρέπει να έχει σύμβαση περιαγωγής με το οικείο σας δίκτυο, δηλαδή, με το διαχειριστή δικτύου της κάρτας SIM της κονσόλας παιχνιδιών.



Λεξιλόγιο: Σύμβαση περιαγωγής – Μια σύμβαση μεταξύ δύο ή περισσότερων φορέων δικτύου σύμφωνα με την οποία οι χρήστες των υπηρεσιών του ενός φορέα μπορούν να χρησιμοποιούν τις υπηρεσίες των άλλων φορέων.

Εμφ. πληρ. κυψέλης

- Επιλέξτε *Ενεργοποιημένη* για να ρυθμίσετε την κονσόλα παιχνιδιών ώστε να εμφανίζει μια ένδειξη όταν χρησιμοποιείται σε κυψελοειδές δίκτυο βασισμένο σε τεχνολογία MCN (Micro Cellular Network) και να ενεργοποιήσετε τη λήψη πληροφοριών κυψελοειδούς δικτύου.

Ρυθμίσεις εξαρτημάτων



Ενδείξεις που εμφανίζονται σε κατάσταση αναμονής:

- σύνδεση ακουστικών.
- σύνδεση ακουστικών βαρηκοΐας.


Μετακινηθείτε σε έναν φάκελο εξαρτημάτων και ανοίξτε τις ρυθμίσεις:

- Επιλέξτε *Προεπιλεγμένο προφίλ* για να επιλέξετε το προφίλ που θέλετε να ενεργοποιείται αυτόματα όταν συνδέετε ένα συγκεκριμένο εξάρτημα στην κονσόλα παιχνιδιών. Ανατρέξτε στην ενότητα ‘Προφίλ’, σ. 110.

- Επιλέξτε *Αυτόματη απάντηση* για να ρυθμίσετε την κονσόλα παιχνιδιών ώστε να απαντά στις εισερχόμενες κλήσεις αυτόματα μετά από πέντε δευτερόλεπτα. Αν η Ειδοποίηση εισερχόμενης κλήσης έχει οριστεί ως *Σύντομος ήχος* ή *Αθόρυβα*, τότε δεν χρησιμοποιείται η αυτόματη απάντηση.



6. Επαφές

➡ Για να ανοίξετε τις Επαφές, πατήστε  σε κατάσταση αναμονής ή μεταβείτε στο **Μενού**→ **Επαφές**.

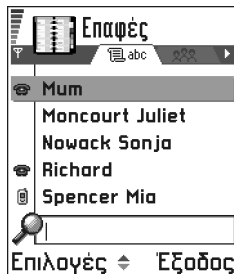
Στις Επαφές, μπορείτε να αποθηκεύετε και να διαχειρίζεστε πληροφορίες όπως ονόματα, αριθμούς τηλεφώνων και διευθύνσεις.

Οι Επαφές χρησιμοποιούν την κοινόχρηστη μνήμη. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Κοινόχρηστη μνήμη', σ. 19.

Μπορείτε επίσης να προσθέσετε έναν προσωπικό ήχο κλήσης, μια φράση κλήσης ή μια μικρογραφία εικόνας σε μια κάρτα επαφής. Μπορείτε να δημιουργήσετε ομάδες επαφών, για να μπορείτε να στέλνετε σύντομα μηνύματα κειμένου ή μηνύματα e-mail σε πολλούς παραλήπτες ταυτόχρονα.

Επιλογές στον κατάλογο

Επαφές: Άνοιγμα, Κλήση, Δημιουργία μηνύμ., Νέα επαφή, Επεξεργασία, Διαγραφή, Αντίγραφο, Προσθήκη σε ομάδα, Ανήκει στις ομάδες,



Επιλογή/Εξαίρεση, Αποστολή, Πληροφορ. επαφών, Βοήθεια και Έξοδος.



Λεξιλόγιο: Φράση κλήσης μπορεί να είναι κάθε λέξη που προφέρεται, για παράδειγμα, ένα όνομα. Οι φράσεις κλήσης σας επιτρέπουν να πραγματοποιείτε τηλεφωνικές κλήσεις προφέροντας δυνατά τη συγκεκριμένη λέξη ή λέξεις.

Δημιουργία καρτών επαφών

- 1 Ανοίξτε τις επαφές και πατήστε **Επιλογές**→ **Νέα επαφή**. Ανοίγει μια άδεια κάρτα επαφής.
- 2 Συμπληρώστε τα πεδία που θέλετε και πατήστε **Εντάξει**. Η κάρτα επαφής αποθηκεύεται στη μνήμη της συσκευής και κλείνει. Στη συνέχεια μπορείτε να την δείτε στον κατάλογο Επαφές.

Αντιγραφή επαφών από την κάρτα SIM στη μνήμη της κονσόλας παιχνιδιών και αντίστροφα

- Για να αντιγράψετε ονόματα και αριθμούς τηλεφώνων από την κάρτα SIM στην κονσόλα παιχνιδιών, μεταβείτε


στο **Μενού**→ **Εργαλεία**→ **Φάκελος SIM**. Επιλέξτε το όνομα ή τα ονόματα που θέλετε και πατήστε

Επιλογές→ **Αντιγρ. στις Επαφές**.

- Εάν θέλετε να αντιγράψετε έναν αριθμό τηλεφώνου, φασί ή τηλεειδοποίησης από τις Επαφές σας στην κάρτα SIM, μεταβείτε στις Επαφές, ανοίξτε την κάρτα μιας επαφής, μεταβείτε στον αριθμό και πατήστε **Επιλογές**→ **Άμεση αντιγρ. σε SIM**

Διόρθωση καρτών επαφών

Επιλογές κατά την επεξεργασία μιας κάρτας επαφής: *Προσθ. μικρογραφ. / Διαγρ. μικρογραφίας, Προσθήκη στοιχείου, Διαγραφή στοιχείου, Επεξεργ. ετικέτας, Βοήθεια και Έξοδος.*

- 1 Στον κατάλογο Επαφές, μετακινηθείτε στην κάρτα επαφής που θέλετε να επεξεργαστείτε και πατήστε  για να την ανοίξετε.
- 2 Για να αλλάξετε τις πληροφορίες που εμφανίζονται στην κάρτα, πατήστε **Επιλογές**→ **Επεξεργασία**.
- 3 Για να αποθηκευτούν οι αλλαγές σας και να επιστρέψετε στην προβολή της κάρτας επαφής, πατήστε **Εντάξει**.



Διαγραφή καρτών επαφών

- Στον κατάλογο Επαφές, μετακινηθείτε στην κάρτα επαφής που θέλετε να διαγράψετε και πατήστε **Επιλογές**→ **Διαγραφή**.

Για να διαγράψετε πολλές κάρτες επαφών ταυτόχρονα

- 1 Επισημαίνετε τις κάρτες που θέλετε να διαγραφούν. Μεταβείτε στην επαφή που θέλετε να διαγράψετε και πατήστε **Επιλογές**→ **Επιλογή**. Δίπλα στην κάρτα επαφής εμφανίζεται ένα σημάδι επιλογής.
- 2 Αφού επισημαίνετε όλες τις επαφές που θέλετε να διαγράψετε, πατήστε **Επιλογές**→ **Διαγραφή**.



Συμβουλή! Μπορείτε επίσης να επισημαίνετε περισσότερα από ένα στοιχεία ταυτόχρονα εάν πατήσετε και κρατήσετε πατημένο το πλήκτρο  και ταυτόχρονα πατήσετε . Ανατρέξτε επίσης τη σ. 15.

Προσθήκη και αφαίρεση πεδίων από κάρτα επαφής

- 1 Ανοίξτε μια κάρτα επαφής και πατήστε **Επιλογές**→ **Επεξεργασία**.
- 2 Για να προσθέσετε ένα επιπλέον πεδίο, πατήστε **Επιλογές**→ **Προσθήκη στοιχείου**. Για να διαγράψετε ένα πεδίο που δεν χρειάζεστε, πατήστε **Επιλογές**→ **Διαγραφή στοιχείου**. Για να μετονομάσετε την ετικέτα ενός πεδίου κάρτας επαφής, πατήστε **Επιλογές**→ **Επεξεργ. ετικέτας**.

Εισαγωγή εικόνας σε κάρτα επαφής



Υπάρχουν δύο διαφορετικοί τύποι εικόνων που μπορείτε να προσθέσετε σε μια κάρτα επαφής. Ανατρέξτε στην ενότητα '**Οι εφαρμογές Εικόνες και Στιγμιότυπο**', σ. 70 για

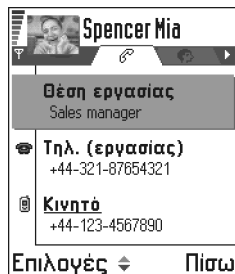
περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τη λήψη και την αποθήκευση εικόνων.

- Για να προσθέσετε μια μικρογραφία εικόνας σε κάρτα επαφής, ανοίξετε την κάρτα και πατήστε **Επιλογές** → *Επεξεργασία* και στη συνέχεια πατήστε **Επιλογές** → *Προσθ. μικρογραφ.* Η μικρογραφία αυτή εμφανίζεται όταν δέχετε κλήση από τη συγκεκριμένη επαφή.






Σημείωση: Μετά την προσθήκη μικρογραφίας σε μια κάρτα επαφής, μπορείτε να επιλέξετε *Προσθ. μικρογραφ.* για να αντικαταστήσετε την εικόνα με διαφορετική μικρογραφία ή *Διαγρ. μικρογραφίας* για να διαγράψετε τη μικρογραφία από την κάρτα επαφής.

- Για να προσθέσετε μια εικόνα σε κάρτα επαφής, ανοίξετε την κάρτα και πατήστε  για να ανοίξει η προβολή εικόνας (). Για να προσθέσετε μια εικόνα, πατήστε **Επιλογές** → *Προσθήκη εικόνας*.



Προβολή μιας κάρτας επαφής

Επιλογές κατά την προβολή μιας κάρτας επαφής, όταν είναι επιλεγμένος αριθμός τηλεφώνου: *Κλήση, Δημιουργία μηνύμ., Επεξεργασία, Διαγραφή, Προεπιλογές, Προσθήκη φράσης / Φράσεις, Ορισμός ταχ. κλήσης / Διαγρ. ταχ. κλήσης, Ήχος κλήσης, Άμεση αντιγρ. σε SIM, Αποστολή, Βοήθεια και Έξοδος*.

Η προβολή στοιχείων της επαφής () εμφανίζει όλες τις πληροφορίες που έχετε καταχωρήσει στην κάρτα επαφής. Πατήστε  για να ανοίξει η προβολή εικόνας ().





Σημείωση: Στην προβολή στοιχείων της επαφής εμφανίζονται μόνο τα πεδία τα οποία περιέχουν πληροφορίες. Πατήστε **Επιλογές** → *Επεξεργασία* εάν θέλετε να δείτε όλα τα πεδία και να προσθέσετε περισσότερα στοιχεία στην επαφή.

Αντιστοίχιση προεπιλεγμένων αριθμών και διευθύνσεων

Εάν μια επαφή έχει περισσότερους από έναν αριθμούς τηλεφώνου ή διευθύνσεις e-mail, για να επιταχύνετε την πραγματοποίηση κλήσεων και την αποστολή μηνυμάτων, μπορείτε να ορίσετε συγκεκριμένους αριθμούς και διευθύνσεις που θα χρησιμοποιούνται ως προεπιλογή.


- Ανοίξτε μια κάρτα επαφής και πατήστε **Επιλογές** → *Προεπιλογές*. Ανοίγει ένα αναδυόμενο παράθυρο με τις διαφορετικές επιλογές.

 **Παράδειγμα:** Μετακινηθείτε στο πεδίο *Αριθμός τηλεφώνου* και πατήστε **Ορισμός**. Εμφανίζεται μια λίστα με αριθμούς τηλεφώνου στην επιλεγμένη κάρτα επαφής. Μετακινηθείτε στον αριθμό που θέλετε να ορίσετε ως τον προεπιλεγμένο και πατήστε . Όταν επιστρέψετε στην προβολή της κάρτας επαφής, μπορείτε να δείτε τον προεπιλεγμένο αριθμό τηλεφώνου υπογραμμισμένο.


Φωνητική κλήση

Μπορείτε να πραγματοποιήσετε κλήση προφέροντας μια φράση που έχει προστεθεί σε μια κάρτα επαφής. Φράση κλήσης μπορεί να είναι οποιοδήποτε λέξη ή λέξεις. Πριν χρησιμοποιήσετε τη φωνητική κλήση, έχετε υπόψη σας ότι:


- Οι φράσεις δεν εξαρτώνται από τη γλώσσα. Εξαρτώνται από τη φωνή του ομιλητή.
- Οι φράσεις είναι ευαίσθητες στο θόρυβο του περιβάλλοντος. Η εγγραφή των φράσεων και οι κλήσεις πρέπει να πραγματοποιούνται σε ήσυχο περιβάλλον.
- Τα πολύ σύντομα ονόματα δεν είναι αποδεκτά. Χρησιμοποιείτε πλήρη ονόματα και αποφεύγετε τη χρήση του ίδιου ονόματος για διαφορετικούς αριθμούς.


 **Σημείωση:** Πρέπει να προφέρετε το όνομα ακριβώς όπως το προφέρατε όταν το ηχογραφήσατε. Αυτό ενδέχεται να είναι δύσκολο, για παράδειγμα, σε θορυβώδες περιβάλλον ή σε περίπτωση έκτακτης ανάγκης και για το λόγο αυτό δεν θα πρέπει πάντα να


βασίζεστε αποκλειστικά στη λειτουργία φωνητικής κλήσης.

 **Παράδειγμα:** Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα όνομα για τη φράση κλήσης, για παράδειγμα, 'το κινητό του Γιάννη'.

Προσθήκη φράσης σε αριθμό τηλεφώνου

 **Σημείωση:** Η προσθήκη φράσεων κλήσης είναι δυνατή μόνο σε αριθμούς που είναι αποθηκευμένοι στη μνήμη της κονσόλας παιχνιδιών. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Αντιγραφή επαφών από την κάρτα SIM στη μνήμη της κονσόλας παιχνιδιών και αντίστροφα', σ. 62.

 **Σημείωση:** Μπορείτε να έχετε μόνο μία φράση κλήσης ανά κάρτα επαφής.


- 1 Στον κατάλογο Επαφές, μετακινηθείτε στην επαφή στην οποία θέλετε να προσθέσετε μια φράση, και πατήστε  για να ανοίξετε την κάρτα επαφής.
- 2 Μετακινηθείτε στον αριθμό στον οποίο θα προσθέσετε τη φράση κλήσης και πατήστε **Επιλογές** → *Προσθήκη φράσης*.
- 3 Εμφανίζεται το κείμενο *Πατήστε Έναρξη και μιλήστε μετά τον ήχο*.


Κατά την ηχογράφηση, κρατήστε την κονσόλα παιχνιδιών κοντά στο στόμα σας. Μόλις ακούσετε τον ήχο έναρξης, προφέρετε καθαρά τη λέξη(εις) που θέλετε να ηχογραφήσετε ως φράση κλήσης.

- Πατήστε **Έναρξη** για να ηχογραφήσετε μια νέα φράση. Η κονσόλα παιχνιδιών εκπέμπει έναν ήχο


έναρξης και στην οθόνη εμφανίζεται η ένδειξη *Μιλήστε τώρα*


- 4 Μετά την εγγραφή, η κονσόλα παιχνιδιών αναπαράγει την ηχογραφημένη φράση κλήσης και στην οθόνη εμφανίζεται η ένδειξη *Αναπαραγωγή φράσης*. Αν δεν θέλετε να αποθηκευτεί η ηχογράφιση, πατήστε **Έξοδος**.
- 5 Όταν η φράση αποθηκευτεί επιτυχώς, εμφανίζεται ή ένδειξη *Η φράση αποθηκεύτηκε* και ακούγεται ένα ηχητικό σήμα. Ένα σύμβολο ☒ εμφανίζεται δίπλα στον αριθμό στην κάρτα επαφής.

 **Σημείωση:** Η κονσόλα παιχνιδιών έχει δυνατότητα αντιστοίχισης φράσεων κλήσης σε 25 αριθμούς τηλεφώνου. Όταν η μνήμη γεμίσει, διαγράψτε μερικές από τις φράσεις.

 **Συμβουλή!** Για να προβάλετε μια λίστα με τις φράσεις κλήσης που έχετε ορίσει, πατήστε **Επιλογές** → **Πληροφορ. επαφών** → **Φράσεις** στο κατάλογο Επαφές.


Πραγματοποίηση κλήσης με χρήση φράσης

 **Σημείωση:** Πρέπει να προφέρετε τη φράση κλήσης ακριβώς όπως την προφέρατε κατά την ηχογράφιση.


- 1 Σε κατάσταση αναμονής, πατήστε και κρατήστε πατημένο το πλήκτρο . Ακούγεται ένα σύντομο ηχητικό σήμα και εμφανίζεται η ένδειξη *Μιλήστε τώρα*.
- 2 Όταν πραγματοποιείτε κλήση προφέροντας μια φράση, χρησιμοποιείται το megάφωνο. Κρατήστε την κονσόλα παιχνιδιών σε κοντινή απόσταση από το

στόμα και το πρόσωπό σας, και προφέρετε καθαρά τη φράση.

- 3 Η κονσόλα παιχνιδιών αναπαράγει την αρχική φράση κλήσης, εμφανίζει το όνομα και τον αριθμό τηλεφώνου και μετά από 1,5 δευτερόλεπτο καλεί τον αριθμό στον οποίο έχει αντιστοιχιστεί η φράση.

 **ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ!** Μην κρατάτε την κονσόλα παιχνιδιών κοντά στο αυτί σας όταν χρησιμοποιείται το megάφωνο, επειδή η ένταση ενδέχεται να είναι πολύ υψηλή.

- Αν η κονσόλα παιχνιδιών αναπαραγάγει λανθασμένη φράση ή για να επαναλάβετε τη φωνητική κλήση, πατήστε **Επανάλ.**

 **Σημείωση:** Όταν μια εφαρμογή που χρησιμοποιεί κλήση δεδομένων ή σύνδεση GPRS στέλνει ή λαμβάνει δεδομένα, δεν μπορείτε να πραγματοποιήσετε φωνητική κλήση. Για να πραγματοποιήσετε κλήση προφέροντας μια φράση, πρέπει να τερματίσετε όλες τις ενεργές συνδέσεις για μεταφορά δεδομένων.

Αναπαραγωγή, διαγραφή ή αλλαγή φράσης κλήσης

Για την αναπαραγωγή, τη διαγραφή ή την αλλαγή μιας φράσης, ανοίξτε μια κάρτα επαφής και μετακινηθείτε στον αριθμό στον οποίο έχει αντιστοιχιστεί η φράση (δηλώνεται με την ένδειξη ☒) και πατήστε **Επιλογές** → **Φράσεις** → και στη συνέχεια, είτε

- *Αναπαραγωγή* - για να ακούσετε ξανά τη φράση είτε
- *Διαγραφή* - για να διαγράψετε τη φράση ή

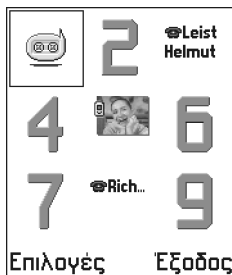
- **Αλλαγή** – για να ηχογραφήσετε μια καινούργια φράση. Πατήστε **Έναρξη** για να αρχίσει η ηχογράφηση.

αναμονής, πατήστε το αντίστοιχο πλήκτρο ταχείας κλήσης μέχρι να ξεκινήσει η κλήση.

Αντιστοίχιση πλήκτρων ταχείας κλήσης


Η ταχεία κλήση είναι ένας γρήγορος τρόπος να πραγματοποιείτε κλήσεις στους αριθμούς που χρησιμοποιείτε συχνότερα. Μπορείτε να αντιστοιχίσετε πλήκτρα ταχείας κλήσης σε οκτώ αριθμούς τηλεφώνου. Ο αριθμός **1** είναι δεσμευμένος για τον αυτόματο τηλεφωνητή ομιλίας.


- 1 Ανοίξτε την κάρτα επαφής στην οποία θέλετε να ορίσετε ένα πλήκτρο ταχείας κλήσης και πατήστε **Επιλογές** → **Ορισμός ταχ. κλήσης**. Ανοίγει ο χάρτης των αριθμών ταχείας κλήσης, εμφανίζοντας τους ελεύθερους αριθμούς.
- 2 Μεταβείτε σε έναν αριθμό και πατήστε **Ορισμός**. Όταν επιστρέψετε στην προβολή στοιχείων της επαφής, μπορείτε να δείτε το εικονίδιο ταχείας κλήσης δίπλα στον αριθμό.
- Για να πραγματοποιήσετε ταχεία κλήση στη συγκεκριμένη επαφή, πατήστε **Μενού** → **Εργασία** → **Ρυθμίσεις** → **Ρυθμίσεις κλήσεων** → **Ταχεία κλήση** και επιλέξτε **Ενεργοποιημένη**, μεταβείτε σε κατάσταση



Προσθήκη ήχου κλήσης σε κάρτα επαφής ή ομάδα

Μπορείτε να ορίσετε έναν ήχο κλήσης για κάθε κάρτα και ομάδα επαφών. Όταν δέχεστε κλήση από τη συγκεκριμένη επαφή ή από μέλος της συγκεκριμένης ομάδας, η κονσόλα παιχνιδιών αναπαράγει τον επιλεγμένο ήχο κλήσης (εφόσον ο αριθμός τηλεφώνου του καλούντος αποστέλλεται με την κλήση και η κονσόλα παιχνιδιών τον αναγνωρίζει).

- 1 Πατήστε  για να ανοίξετε μια κάρτα επαφής ή μεταβείτε στη λίστα Ομάδες και επιλέξτε μια ομάδα επαφών.
- 2 Πατήστε **Επιλογές** → **Ήχος κλήσης**. Εμφανίζεται μια λίστα με ήχους κλήσης.
- 3 Χρησιμοποιήστε το πλήκτρο ελέγχου για να επιλέξετε τον ήχο κλήσης που θέλετε να χρησιμοποιήσετε για την επαφή ή την ομάδα και πατήστε **Επιλογή**.
- Για να αφαιρέσετε τον ήχο κλήσης, επιλέξτε **Προεπιλεγμέν. ήχος** από τη λίστα με τους ήχους κλήσης.

 **Σημείωση:** Για μια μεμονωμένη επαφή, η κονσόλα παιχνιδιών θα χρησιμοποιεί πάντα τον ήχο κλήσης που προστέθηκε σε αυτή την τελευταία φορά. Επομένως, εάν αλλάξετε πρώτα τον ήχο κλήσης μιας ομάδας και κατόπιν τον ήχο κλήσης μιας μεμονωμένης επαφής που ανήκει στην ομάδα αυτή, στην επαφή

αυτή θα αντιστοιχεί ο ήχος κλήσης που ορίσατε τελευταία.

Αποστολή στοιχείων επαφών

- 1 Στον κατάλογο Επαφές, μετακινηθείτε στην κάρτα που θέλετε να στείλετε.
- 2 Πατήστε **Επιλογές** → **Αποστολή** και επιλέξτε τη μέθοδο αποστολής από τα εξής: *Με σύντομο μήνυμα*, *Μέσω e-mail* (διαθέσιμη μόνο εάν έχουν οριστεί οι σωστές ρυθμίσεις e-mail) ή *Μέσω Bluetooth*. Η κάρτα επαφής που θέλετε να στείλετε έχει μετατραπεί τώρα σε 'προσωπικά στοιχεία'. Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στο κεφάλαιο 'Μηνύματα', στην ενότητα 'Αποστολή δεδομένων μέσω Bluetooth', σ. 144.
- Μπορείτε να προσθέσετε στον κατάλογο Επαφές τα προσωπικά στοιχεία που λαμβάνετε. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Λήψη έξυπνων μηνυμάτων', σ. 95 για περισσότερες πληροφορίες.



Σημείωση: Στοιχεία επαφών μπορούν να σταλούν ή να ληφθούν μόνο από συμβατές συσκευές.



Λεξιλόγιο: Όταν στέλνετε ή λαμβάνετε στοιχεία επαφών, χρησιμοποιείται ο όρος 'προσωπικά στοιχεία'. Τα προσωπικά στοιχεία είναι μια κάρτα επαφής σε μορφή κατάλληλη για αποστολή σε μήνυμα κειμένου, συνήθως με τη μορφή 'vCard'.


Διαχείριση ομάδων επαφών

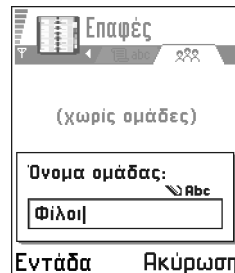
Μπορείτε να δημιουργήσετε ομάδες επαφών οι οποίες, για παράδειγμα, μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως λίστες διανομής για αποστολή μηνυμάτων κειμένου και μηνυμάτων e-mail. Βλέπε επίσης σ. 67 σχετικά με την προσθήκη ήχου κλήσης σε μια ομάδα.

Επιλογές στην προβολή λίστας


Ομάδες: *Ανοιγμα*, *Νέα ομάδα*, *Διαγραφή*, *Μετονομασία*, *Ήχος κλήσης*, *Πληροφορ. επαφών*, *Βοήθεια* και *Έξοδος*.

Δημιουργία ομάδων επαφών


- 1 Στον κατάλογο Επαφές, πατήστε  για να εμφανιστεί η λίστα Ομάδες.
- 2 Πατήστε **Επιλογές** → *Νέα ομάδα*
- 3 Πληκτρολογήστε ένα όνομα για την ομάδα ή χρησιμοποιήστε το προεπιλεγμένο όνομα *Ομάδα* και πατήστε **Εντάξει**.




Προσθήκη μελών σε μια ομάδα

- 1 Στον κατάλογο Επαφές, μετακινηθείτε στην επαφή την οποία θέλετε να προσθέσετε σε ομάδα και πατήστε **Επιλογές** → *Προσθήκη σε ομάδα*. Εμφανίζεται μια λίστα με τις διαθέσιμες ομάδες.
- 2 Μετακινηθείτε στην ομάδα στην οποία θέλετε να προστεθεί η επαφή και πατήστε .

Προσθήκη πολλών μελών ταυτόχρονα

- 1 Στη λίστα Ομάδες, ανοίξτε μια ομάδα και πατήστε **Επιλογές** → *Προσθήκη μελών*.
- 2 Μετακινηθείτε σε μια επαφή και πατήστε  για να την επισημάνετε. Επαναλάβετε αυτή την ενέργεια για όλες τις επαφές που θέλετε και πατήστε **Εντάξει** για να προστεθούν στην επιλεγμένη ομάδα.

Αφαίρεση μελών από μια ομάδα

- 1 Μεταβείτε στη λίστα Ομάδες, μετακινηθείτε στην ομάδα που θέλετε να τροποποιήσετε και πατήστε .
- 2 Μεταβείτε στην επαφή που θέλετε να αφαιρέσετε και πατήστε **Επιλογές** → *Αφαίρ. από ομάδα*.
- 3 Πατήστε **Ναι** για να αφαιρεθεί οριστικά η επαφή από την ομάδα.

Data Import (Εισαγωγή δεδομένων)

Μπορείτε να μεταφέρετε δεδομένα ημερολογίου, επαφών και υποχρεώσεων από πολλές συσκευές Nokia στην κονσόλα παιχνιδιών χρησιμοποιώντας την εφαρμογή Data

Import (Εισαγωγή δεδομένων) του PC Suite for Nokia N-Gage. Οδηγίες σχετικά με τη χρήση της εφαρμογής μπορείτε να βρείτε στην ηλεκτρονική βοήθεια του PC Suite.

7. Οι εφαρμογές Εικόνες και Στιγμιότυπο

Εικόνες



Σημείωση: Για να χρησιμοποιήσετε αυτήν τη λειτουργία, η κονσόλα παιχνιδιών πρέπει να είναι ενεργοποιημένη. Μην ενεργοποιείτε την κονσόλα παιχνιδιών όταν η χρήση ασύρματου τηλεφώνου απαγορεύεται ή όταν ενδέχεται να προκαλέσει παρεμβολές ή να αποβεί επικίνδυνη.

↔ Μετάβαση στο Μενού → Πολυμέσα → Εικόνες.

Αποθήκευση εικόνων

Η εφαρμογή Εικόνες σας επιτρέπει να προβάλετε, να οργανώνετε, να διαγράφετε και να στέλνετε φωτογραφίες και εικόνες που είναι αποθηκευμένες στην κονσόλα παιχνιδιών. Στην εφαρμογή Εικόνες, μπορείτε να οργανώσετε εικόνες που έχετε λάβει στα Εισερχόμενα με τη μορφή ενός μηνύματος πολυμέσων ή εικονομηνύματος, με τη μορφή συνημμένου σε e-mail μέσω σύνδεσης υπερύθρων ή που έχετε αποθηκεύσει από την εφαρμογή Στιγμιότυπο. Αφού λάβετε μία εικόνα στα Εισερχόμενα, πρέπει να την αποθηκεύσετε στις Εικόνες.

Στην κύρια προβολή της εφαρμογής Εικόνες, μπορείτε να δείτε μια λίστα με φωτογραφίες και φακέλους. Στη λίστα μπορείτε να δείτε:


- την ημερομηνία και την ώρα αποθήκευσης μιας εικόνας,
- μια μικρογραφία, μια προεπισκόπηση της εικόνας,
- το πλήθος των στοιχείων σε ένα φάκελο, και
- μια καρτέλα που δείχνει εάν οι εικόνες ή οι φακέλοι βρίσκονται στη μνήμη της κονσόλας παιχνιδιών ή στην κάρτα μνήμης, εάν χρησιμοποιείτε τέτοια κάρτα.








Επιλογές στην εφαρμογή



Εικόνες: Άνοιγμα, Αποστολή, Αποστ. εικόνων, Διαγραφή, Μετακίν. σε φάκελο, Νέος φάκελος, Επιλογή/Εξαίρεση, Μετονομασία, Προβολή στοιχείων, Προσθ. στα Αγαπητ., Ανανέωση μικρογρ., Βοήθεια και Έξοδος.

Προβολή εικόνων

 **Σημείωση:** Όταν ανοίγετε τις **Εικόνες** η αρχική καρτέλα είναι ρυθμισμένη στη μνήμη της κονσόλας παιχνιδιών.

- 1 Πατήστε  ή  για να μετακινηθείτε από μία καρτέλα μνήμης σε άλλη.
- 2 Για να διατρέξετε τις εικόνες, πατήστε  και .
- 3 Πατήστε  για να ανοίξετε μια εικόνα. Όταν η εικόνα είναι ανοικτή, μπορείτε να δείτε το όνομα της εικόνας και το πλήθος των εικόνων του φακέλου στο πάνω μέρος της οθόνης.

Επιλογές κατά την προβολή μιας εικόνας: *Αποστολή, Περιστροφή, Μεγέθυνση, Σμίκρυνση, Πλήρης οθόνη, Διαγραφή, Μετονομασία, Προβολή στοιχείων, Προσθ. στα Αγαπημ., Βοήθεια και Έξοδος.*


Κατά την προβολή μιας εικόνας, πατώντας  ή  μεταφέρεστε στην επόμενη ή την προηγούμενη αντίστοιχα εικόνα του τρέχοντος φακέλου.


Μπορείτε να προβάλετε αρχεία κινούμενων γραφικών GIF με τον ίδιο τρόπο που προβάλετε και τις απλές εικόνες. Τα κινούμενα γραφικά αναπαράγονται μόνο μία φορά. Όταν η αναπαραγωγή του γραφικού σταματήσει, θα εμφανιστεί μια σταθερή εικόνα. Για επανάληψη της αναπαραγωγής του κινούμενου γραφικού, πρέπει να το κλείσετε και να το ξανανοίξετε.

Μεγέθυνση/Σμίκρυνση

- 1 Πατήστε **Επιλογές** → *Μεγέθυνση* or *Σμίκρυνση*. Μπορείτε να δείτε το ποσοστό μεγέθυνσης ή σμίκρυνσης στο πάνω μέρος της οθόνης. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Συντομεύσεις πληκτρολογίου' στη συνέχεια του κεφαλαίου.


- 2 Πατήστε **Πίσω** για να επιστρέψετε στην αρχική προβολή.

 **Σημείωση:** Το ποσοστό μεγέθυνσης ή σμίκρυνσης δεν αποθηκεύεται μόνιμα.

 **Σημείωση:** Δεν είναι δυνατή η μεγέθυνση κινούμενων γραφικών GIF κατά την αναπαραγωγή.



Πλήρης οθόνη

Όταν πατήσετε **Επιλογές** → *Πλήρης οθόνη*, τα πλαίσια γύρω από την εικόνα αφαιρούνται ώστε να είναι ορατό μεγαλύτερο κομμάτι της εικόνας. Πατήστε  για να επιστρέψετε στην αρχική προβολή.










Αλλαγή της εστίασης

Όταν κάνετε μεγέθυνση ή όταν προβάλλετε μια εικόνα σε πλήρη οθόνη, χρησιμοποιήστε το πλήκτρο ελέγχου για να αλλάξετε την εστίαση αριστερά, δεξιά, επάνω ή κάτω και να εστιάσετε σε ένα σημείο της εικόνας, για παράδειγμα, στην επάνω δεξιά γωνία.

Περιστροφή

Πατήστε **Επιλογές** → **Περιστροφή** → **Αριστερά** για να περιστρέψετε μια εικόνα 90 μοίρες προς τα αριστερά ή **Δεξιά** για να περιστρέψετε την εικόνα προς τα δεξιά. Η κατάσταση περιστροφής δεν αποθηκεύεται μόνιμα.


Συντομεύσεις πληκτρολογίου

- Περιστροφή:  - προς τα αριστερά,  - προς τα δεξιά
- Μετακίνηση:  - πάνω,  - κάτω,  - αριστερά,  - δεξιά.
-  - μεγέθυνση,  - σμίκρυνση, πατήστε και κρατήστε πατημένο το πλήκτρο για να επιστρέψετε σε κανονική προβολή.
-  - εναλλαγή μεταξύ προβολής σε πλήρη οθόνη και κανονικής προβολής.

Προβολή στοιχείων εικόνας

- Για να προβάλετε λεπτομερείς πληροφορίες σχετικά με μια εικόνα, μετακινηθείτε στην εικόνα και πατήστε **Επιλογές** → **Προβολή στοιχείων**. Εμφανίζεται μια λίστα με τα στοιχεία της εικόνας:
Μορφή - JPEG, GIF, PNG, TIFF, MBM, BMP, WBMP, OTA, WMF, Δεν υποστηρ. ή Άγνωστος.
Ημερ/νία και **Ωρα** - όταν η εικόνα δημιουργήθηκε ή αποθηκεύτηκε,
n x n - το μέγεθος της εικόνας σε pixel,
Μέγεθος - σε byte ή kilobyte (kb),
Χρώμα - Φυσικά χρώμ., 65536 χρώμ., 4096 χρώματα, 256 χρώματα, 16 χρώματα, Κλίμακα γκρι ή Μαύρο/άσπρο.


Οργάνωση εικόνων και φακέλων

- Για να διαγράψετε μια εικόνα ή ένα φάκελο, μετακινηθείτε στην εικόνα ή στο φάκελο και πατήστε **Επιλογές** → **Διαγραφή**.
- Για να μετονομάσετε μια εικόνα ή ένα φάκελο, μετακινηθείτε στην εικόνα ή στο φάκελο και πατήστε **Επιλογές** → **Μετονομασία**. Πληκτρολογήστε το νέο όνομα και πατήστε .

Ανατρέξτε στην ενότητα 'Ενέργειες κοινές για όλες τις εφαρμογές', σ. 15 για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τη δημιουργία φακέλων και την επισήμανση και μετακίνηση στοιχείων σε φακέλους.





Αποστολή εικόνων

Μπορείτε να αποστείλετε εικόνες σε συμβατές συσκευές χρησιμοποιώντας διάφορες υπηρεσίες μηνυμάτων.

- Μεταβείτε στην εικόνα που θέλετε να στείλετε και πατήστε **Επιλογές** → **Αποστολή**.
- Στη συνέχεια επιλέξτε τη μέθοδο αποστολής, μεταξύ των ακόλουθων επιλογών: *Μέσω multimedia*, *Μέσω e-mail* και *Μέσω Bluetooth*.
 - Εάν επιλέξετε να στείλετε την εικόνα με e-mail ή με μήνυμα πολυμέσων (multimedia), ανοίγει μια εφαρμογή επεξεργασίας. Πατήστε  για να επιλέξετε έναν ή περισσότερους παραλήπτες από τον κατάλογο Επαφές ή πληκτρολογήστε τον αριθμό τηλεφώνου ή τη διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (e-mail) του παραλήπτη στο πεδίο

Προς: . Προσθέστε κείμενο ή ήχο και πατήστε **Επιλογές**→ **Αποστολή**. Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στην ενότητα 'Δημιουργία και αποστολή νέων μηνυμάτων', σ. 87.

- Εάν θέλετε να στείλετε την εικόνα μέσω σύνδεσης Bluetooth, ανατρέξτε στην ενότητα 'Αποστολή δεδομένων μέσω Bluetooth' σ. 144 για περισσότερες πληροφορίες.

Συμβουλή! Μπορείτε να στείλετε διάφορες εικόνες ταυτόχρονα μέσω Bluetooth. Για να στείλετε διάφορες εικόνες ταυτόχρονα, πρέπει πρώτα να τις επισημάνετε. Για ταυτόχρονη επισημάνση περισσότερων εικόνων, χρησιμοποιήστε τις εντολές **Επιλογές**→ **Επιλογή/Εξάιρεση** ή πατήστε και κρατήστε πατημένο το πλήκτρο  και, ταυτόχρονα, πατήστε  ή . Καθώς η επιλογή επεκτείνεται, δίπλα στις εικόνες που επιλέγονται εμφανίζεται ένα σημάδι επιλογής. Για να ολοκληρώσετε, σταματήστε τη μετακίνηση και αφήστε το πλήκτρο .

Φάκελος εικονομηνυμάτων



Στο φάκελο Εικονομηνύματα, μπορείτε να βρείτε τα γραφικά που έχει λάβει στο τηλέφωνό σας με τη μορφή εικονομηνυμάτων.

Επιλογές στο φάκελο

Εικονομηνύματα: Άνοιγμα, Αποστολή, Διαγραφή, Επιλογή/Εξάιρεση, Μετονομασία, Προβολή στοιχείων, Βοήθεια και Έξοδος.

Εάν θέλετε να αποθηκεύσετε ένα γραφικό που λάβατε με εικονομηνύμα, μεταβείτε στα **Μηνύματα**→ **Εισερχόμενα** ανοίξτε το μήνυμα και πατήστε **Επιλογές**→ **Αποθήκευση**.

Προβολή εικονιδίων

- 1 Μετακινηθείτε στο εικονίδιο που θέλετε να προβάλετε και πατήστε . Το εικονίδιο ανοίγει. Πατήστε  για να δείτε το επόμενο εικονίδιο στο φάκελο.
- 2 Πατήστε **Πίσω** για να επιστρέψετε στην κύρια προβολή εικονιδίων.



Στιγμιότυπο

➡ Μετάβαση στο Μενού→ Πολυμέσα→ Στιγμιότυπο.



Η εφαρμογή Στιγμιότυπο σας επιτρέπει να λαμβάνετε εικόνες από την οθόνη της κονσόλας παιχνιδιών. Στη συνέχεια, μπορείτε να τις στέλνετε σε φίλους σας με μηνύματα πολυμέσων. Η εκτέλεση της εφαρμογής Στιγμιότυπο μπορεί να γίνεται παρασκηνακά, έτσι ώστε να μην εμφανίζεται στην οθόνη και να ενεργοποιείται μόνο όταν πατάτε το συνδυασμό πλήκτρων






που θα ορίσετε στις Ρυθμίσεις (ο προεπιλεγμένος συνδυασμός πλήκτρων είναι  + ). Βλέπε 'Λειτουργία στο παρασκήνιο', σ. 74 και 'Αλλαγή των ρυθμίσεων', σ. 74.

Επιλογές στην εφαρμογή

Στιγμιότυπο: Εφαρμογή ενεργή, Ρυθμίσεις, Βοήθεια και Έξοδος.

Μπορείτε να επιλέξετε μία από τις τρεις μορφές *JPG χαμηλ. ανάλ.*, *JPG υψηλ. ανάλ.* ή *MBM*.

- 1 Πατήστε **Μενού** → **Πολυμέσα** → **Στιγμιότυπο**.
- 2 Πατήστε **Επιλογές** → *Εφαρμογή ενεργή*. Εμφανίζεται στην οθόνη το μήνυμα "Πατήστε *Επεξ. +πλ. ελέγ.* για δημιουργία στιγμιότυπου" και η εφαρμογή εξαφανίζεται από την οθόνη.
- 3 Πατήστε  +  για τη δημιουργία στιγμιότυπου.

 **Σημείωση:** Εάν η μνήμη δεν επαρκεί, η κονσόλα παιχνιδιών μπορεί να κλείσει ορισμένες εφαρμογές. Η κονσόλα παιχνιδιών αποθηκεύει τυχόν δεδομένα που δεν έχουν αποθηκευτεί προτού κλείσει μια εφαρμογή. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Εναλλαγή μεταξύ εφαρμογών', σ. 13.

Λειτουργία στο παρασκήνιο

Πατώντας **Επιλογές** → *Εφαρμογή ενεργή*, η εφαρμογή εξαφανίζεται από την οθόνη. Η εφαρμογή Στιγμιότυπο παραμένει ενεργή, δεν επηρεάζει τις εφαρμογές που θέλετε να εκτελέσετε και σας επιτρέπει να φωτογραφίσετε ανά πάσα στιγμή τα περιεχόμενα της οθόνης (για


παράδειγμα, όταν παίζετε ένα παιχνίδι) πατώντας το συνδυασμό πλήκτρων που έχετε ορίσει στις Ρυθμίσεις. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Αλλαγή των ρυθμίσεων', σ. 74.

Αλλαγή των ρυθμίσεων

Πατήστε *Ρυθμίσεις* για να ανοίξετε τη λίστα με τις ρυθμίσεις της εφαρμογής Στιγμιότυπο και να κάνετε τις αλλαγές που θέλετε.

- *Λήψη στιγμιότυπου με* - Επιλέξτε ένα συνδυασμό πλήκτρων για την ενεργοποίηση της εφαρμογής Στιγμιότυπο.
- *Όνομα φακέλου* - Γράψτε ένα περιγραφικό όνομα για το φάκελο εικόνων στον οποίο θα αποθηκεύονται τα στιγμιότυπα.
- *Όνομα στιγμιότυπου* - Γράψτε ένα περιγραφικό όνομα για την εικόνα.
- *Ποιότητα στιγμιότυπου* - Επιλέξτε μία από τις τρεις μορφές:
 - *JPG χαμηλ. ανάλ.*
 - *JPG υψηλ. ανάλ.*
 - *MBM*.
- *Χρήση προεπιλ. ονόμ.* - Επιλέξτε *Ναι* εάν θέλετε να αποθηκεύσετε την εικόνα χρησιμοποιώντας το όνομα που εισαγάγατε στην επιλογή *Όνομα στιγμιότυπου*. Επιλέξτε *Όχι* εάν θέλετε να ορίσετε ξεχωριστό όνομα για κάθε εικόνα (το όνομα που εισαγάγατε στην επιλογή *Όνομα στιγμιότυπου* εμφανίζεται ως προεπιλογή). s

Επιλογές: Λήψη
στιγμιότυπου με Όνομα φακέλου, Όνομα στιγμιότυπου,
Ποιότητα στιγμιότυπου και Χρήση προεπιλ. ονόμ.

 **Σημείωση:** Μπορείτε να αποθηκεύσετε πολλές
εικόνες με το ίδιο όνομα εικόνας (για παράδειγμα,
"Στιγμιότυπο"). Οι εικόνες θα αποθηκευτούν ως
"Στιγμιότυπο", "Στιγμιότυπο(01)",
"Στιγμιότυπο(02)" Κ.λ.π..



8. RealOne Player™



Σημείωση: Για να χρησιμοποιήσετε αυτήν τη λειτουργία, η κονσόλα παιχνιδιών πρέπει να είναι ενεργοποιημένη. Μην ενεργοποιείτε την κονσόλα παιχνιδιών όταν η χρήση ασύρματου τηλεφώνου απαγορεύεται ή όταν ενδέχεται να προκαλέσει παρεμβολές ή να αποβεί επικίνδυνη.



Μεταβείτε στο **Μενού**→ **Πολυμέσα**→ **RealOne Player**.

Με το RealOne Player™ μπορείτε να αναπαραγάγετε αρχεία πολυμέσων που είναι αποθηκευμένα στη μνήμη της κονσόλας παιχνιδιών ή σε μια κάρτα μνήμης, ή να αναπαραγάγετε αρχεία μουσικής και βίντεο, καθώς και ζωντανό περιεχόμενο συνεχούς ροής από το Internet.



Λεξιλόγιο: Τα αρχεία πολυμέσων είναι αποσπάσματα βίντεο, μουσικής ή ήχου τα οποία μπορείτε να αναπαραγάγετε σε μια εφαρμογή αναπαραγωγής πολυμέσων όπως το RealOne Player. Τα αρχεία με επέκταση .3gp, .amr, .mp4, .rm, .ram, .ra και .rv υποστηρίζονται από το RealOne Player.

Το RealOne Player δεν υποστηρίζει απαραίτητα όλες τις υποστηριζόμενες μορφές αρχείων. Για παράδειγμα, το RealOne Player θα επιχειρήσει να ανοίξει όλα τα αρχεία με επέκταση .mp4. Ωστόσο, ορισμένα αρχεία .mp4 μπορεί να περιλαμβάνουν περιεχόμενο που δεν είναι συμβατό με τα

πρότυπα 3GPP και, ως εκ τούτου, δεν υποστηρίζονται από την κονσόλα παιχνιδιών Nokia N-Gage. Σε αυτήν την περίπτωση, η λειτουργία μπορεί να μην εκτελεστεί επιτυχώς, με αποτέλεσμα την αναπαραγωγή μέρους του αρχείου ή την εμφάνιση μηνύματος σφάλματος.

Το RealOne Player χρησιμοποιεί την κοινόχρηστη μνήμη. Βλ. 'Κοινόχρηστη μνήμη', σ. 19.

Επιλογές: Στο μενού Επιλογές, εμφανίζονται, ανάλογα με τη διαθεσιμότητα, οι ακόλουθες επιλογές:

- Εάν δεν υπάρχουν αρχεία, συνδέσεις ή φάκελοι στη λίστα: *Άνοιγμα, Νέος φάκελος, Ρυθμίσεις, Περί του προϊόντος, Βοήθεια και Έξοδος.*
- Εάν το επιλεγμένο στοιχείο είναι ένα τοπικό αρχείο: *Αναπαραγωγή, Άνοιγμα, Μετονομασία (εάν δεν υπάρχουν επιλεγμένα στοιχεία), Διαγραφή, Νέος φάκελος, Μετακίν. σε φάκελο, Επιλογή/Εξάιρεση, Αποστολή, Προσθ. στα Αγαπημ., Ρυθμίσεις, Περί του προϊόντος, Βοήθεια και Έξοδος.*
- Εάν το επιλεγμένο στοιχείο είναι μια σύνδεση δικτύου: *Αναπαραγωγή (εάν δεν υπάρχουν επιλεγμένα στοιχεία), Άνοιγμα, Μετονομασία, Επεξεργ. συνδέσμου, Διαγραφή, Νέος φάκελος, Μετακίν. σε φάκελο, Επιλογή/Εξάιρεση,*

Αποστολή, Προσθ. στα Αγαπητά, Ρυθμίσεις, Περί του προϊόντος, Βοήθεια και Έξοδος.

- Εάν υπάρχει επιλεγμένος φάκελος: Άνοιγμα φακέλου (εάν δεν υπάρχουν επιλεγμένα στοιχεία), Άνοιγμα Μετονομασία (εάν δεν υπάρχουν επιλεγμένα στοιχεία), Διαγραφή, Νέος φάκελος, Επιλογή/Εξαίρεση, Ρυθμίσεις, Περί του προϊόντος, Βοήθεια και Έξοδος.
- Εάν είναι πολλά στοιχεία επιλεγμένα: Άνοιγμα, Διαγραφή, Νέος φάκελος, Μετακίν. σε φάκελο, Επιλογή/Εξαίρεση, Αποστολή, Προσθ. στα Αγαπητά, Ρυθμίσεις, Περί του προϊόντος, Βοήθεια και Έξοδος.

Media Guide


Από το RealOne Player, μπορείτε να ανοίξετε μια σελίδα του προγράμματος περιήγησης που περιλαμβάνει το Media Guide με συνδέσεις σε τοποθεσίες και αρχεία πολυμέσων συνεχούς ροής. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Συνεχής ροή από το Internet', σ. 78.


Αναπαραγωγή αρχείων πολυμέσων

Μπορείτε να αναπαραγάγετε οποιοδήποτε αρχείο μουσικής ή βίντεο από τη λίστα που εμφανίζεται κατά την εκκίνηση του RealOne Player, ή απευθείας από το Internet.

- Για να αναπαραγάγετε ένα αρχείο πολυμέσων που είναι αποθηκευμένο στη μνήμη της κονσόλας παιχνιδιών ή στην κάρτα μνήμης, ανοίξτε το RealOne Player, μετακινήθείτε στο αρχείο και πατήστε **Επιλογές** → **Αναπαραγωγή**.

- Για να αναπαραγάγετε ένα αρχείο πολυμέσων απευθείας από το Internet:
 - 1 Πατήστε **Επιλογές** → **Άνοιγμα** → **Διεύθυνση URL**
 - 2 Καταχωρήστε τη διεύθυνση URL της τοποθεσίας από την οποία θέλετε να χρησιμοποιήσετε περιεχόμενο για αναπαραγωγή ή συνεχή ροή.

 **Λεξιλόγιο:** Η συνεχής ροή δεδομένων ισοδυναμεί με αναπαραγωγή ήχου ή βίντεο σε πραγματικό χρόνο καθώς λαμβάνεται από το Internet, σε αντιδιαστολή με την αποθήκευση του σε τοπικό αρχείο πρώτα.

 **Σημείωση:** Δεν μπορείτε να συνδεθείτε σε μια τοποθεσία, αν δεν έχετε διαμορφώσει ένα σημείο πρόσβασης, βλ. ρύθμιση *Προεπιλεγ. σημ. πρόσβ.*, σ. 79. Πολλοί φορείς παροχής υπηρεσιών απαιτούν τη χρήση ενός σημείου πρόσβασης στο Internet (IAP) για το προεπιλεγμένο σημείο πρόσβασής σας. Άλλοι φορείς παροχής υπηρεσιών επιτρέπουν τη χρήση ενός σημείου πρόσβασης WAP. Επικοινωνήστε με το φορέα παροχής υπηρεσιών που χρησιμοποιείτε για



συμβουλές και πληροφορίες σχετικά με τη διαθεσιμότητα.



Σημείωση: Στο RealOne Player, μπορείτε μόνο να ανοίξετε μια διεύθυνση URL με πρόθεμα rtsp://. Δεν μπορείτε να ανοίξετε μια διεύθυνση URL με πρόθεμα http://, ωστόσο, το RealOne Player θα αναγνωρίσει μια σύνδεση με ένα αρχείο .ram, λόγω του ότι το αρχείο .ram είναι ένα αρχείο κειμένου που περιέχει μια σύνδεση rtsp.

Συνεχής ροή από το Internet







- Για τη συνεχή ροή ζωντανού περιεχομένου από το Internet (υπηρεσία δικτύου), θα πρέπει πρώτα να διαμορφώσετε το προεπιλεγμένο σημείο πρόσβασης, βλ. Σημείωση, σ. 77. Στη συνέχεια:
 - 1 Ανοίξετε το RealOne Player και πατήστε **Επιλογές** → **Ανοιγμα** → **Οδηγός**. Ανοίξτε το Media Guide για να βρείτε μια σύνδεση με μια τοποθεσία ροής δεδομένων που σας ενδιαφέρει.
 - 2 Επιλέξτε τη σύνδεση. Θα σας ζητηθεί να αποσυνδεθείτε από το σημείο πρόσβασης WAP.
- Εάν έχετε ορίσει ένα σημείο πρόσβασης στο Internet ως το προεπιλεγμένο σημείο πρόσβασης στο RealOne Player (με τη σύμφωνη γνώμη του φορέα παροχής υπηρεσιών σας), **αποσυνδεθείτε**.
- Εάν έχετε ορίσει ένα σημείο πρόσβασης WAP ως το προεπιλεγμένο σημείο πρόσβασης στο RealOne Player (με τη σύμφωνη γνώμη του φορέα παροχής υπηρεσιών σας), **μην αποσυνδεθείτε**.

Η περίοδος λειτουργίας της σύνδεσης ροής θα αρχίσει.

Πριν από την αναπαραγωγή του αρχείου πολυμέσων, η κονσόλα παιχνιδιών θα συνδεθεί στην τοποθεσία για να φορτώσει το αρχείο.



Έλεγχος έντασης




- Πατήστε , για να αυξήσετε την ένταση ή  για να την μειώσετε.
- Για σίγαση του ήχου, πατήστε και κρατήστε πατημένο το  μέχρι να εμφανιστεί η ένδειξη .
- Για να ενεργοποιήσετε τον ήχο, πατήστε και κρατήστε πατημένο το  μέχρι να εμφανιστεί η ένδειξη .


Αποστολή αρχείων πολυμέσων

Μπορείτε να στείλετε αρχεία πολυμέσων χρησιμοποιώντας την επιλογή *Αποστολή* από τη λίστα με τα βίντεο κλιπ.


- 1 Μετακινηθείτε στο αρχείο που θέλετε να στείλετε και πατήστε **Επιλογές** → *Αποστολή*.
- 2 Επιλέξτε έναν από τους τρεις διαθέσιμους τρόπους αποστολής του αρχείου σας: *Μέσω Bluetooth*, *Μέσω multimedia* ή *Μέσω e-mail*.

Αλλαγή των ρυθμίσεων

 **Συμβουλή!** Όταν επιλέγετε μία από τις ρυθμίσεις, ανοίγει μια προβολή των καρτελών. Πατήστε  ή  για να μετακινηθείτε ανάμεσα στις καρτέλες ρυθμίσεων. Τα παρακάτω εικονίδια υποδεικνύουν τις ενεργές ρυθμίσεις:

 για *Βίντεο*

 για *Αναπαραγωγή*

 για *Δίκτυο* και

 για *Διακ. μεσολάβ.*

Για να αλλάξετε τις ρυθμίσεις για *Βίντεο*, πατήστε **Επιλογές** → *Ρυθμίσεις* → *Βίντεο* για να εμφανιστεί η ακόλουθη λίστα ρυθμίσεων:

- *Ποιότητα βίντεο* - Επιλέξτε *Ευκρινής εικόνα* για βελτίωση της ποιότητας της εικόνας, αλλά μικρότερη ταχύτητα καρέ, ή *Υψηλή ταχ. καρέ* για μεγαλύτερη ταχύτητα καρέ αλλά κατώτερη ποιότητα εικόνας.

- *Αυτόματη κλιμάκωση* - Επιλέξτε *Ενεργοποίηση* για αυτόματη αλλαγή του μεγέθους της εικόνας βίντεο.

Για να αλλάξετε τις ρυθμίσεις για *Αναπαραγωγή*, πατήστε **Επιλογές** → *Ρυθμίσεις* → *Αναπαραγωγή* για να εμφανιστεί η ακόλουθη ρύθμιση:

- *Επανάληψη* - Επιλέξτε *Ενεργοποίηση* για αυτόματη επανάληψη της αναπαραγωγής του αρχείου βίντεο ή ήχου μετά την ολοκλήρωσή της.

Για να αλλάξετε τις ρυθμίσεις για *Δίκτυο*, πατήστε **Επιλογές** → *Ρυθμίσεις* → *Δίκτυο* για να εμφανιστεί η ακόλουθη λίστα ρυθμίσεων:

- *Προεπιλεγ. σημ. πρόσβ.* - Όπως ορίζεται στις *Ρυθμίσεις σύνδεσης*, βλ. '*Σημεία πρόσβασης*', σ. 52. Ανατρέξτε επίσης στην οδηγία στο Βήμα 2, σ. 77.
- *Εύρος συχνοτήτων* - Επιλέξτε *Αυτόματο* για τον καλύτερο δυνατό ρυθμό παροχής.
- *Μέγιστο εύρος συχνοτ.* - Επιλέξτε το μέγιστο εύρος συχνοτήτων για το περιεχόμενο συνεχούς ροής.
- *Τέλος χρόνου σύνδ.* - Ανοίξτε την προβολή ρυθμιστικού αυξομειώσεως για να αλλάξετε το χρόνο αναμονής για την αρχική σύνδεση διακομιστή σε σύνδεση δεδομένων συνεχούς ροής.
- *Τέλος χρόνου διακομ.* - Ανοίξτε την προβολή ρυθμιστικού αυξομειώσεως για να αλλάξετε τη διάρκεια αναμονής για μη απόκριση του διακομιστή.
- *Ανώτατη θύρα* και *Κατώτατη θύρα* - Καταχωρήστε τους αριθμούς των θυρών για τη συνεχή ροή δεδομένων. Αν δεν είστε βέβαιος για τους αριθμούς, επικοινωνήστε με το φορέα δικτύου.

Για να αλλάξετε τις ρυθμίσεις για *Διακ. μεσολάβ.*, πατήστε **Επιλογές**→ *Ρυθμίσεις*→ *Διακ. μεσολάβ.* για να εμφανιστεί η ακόλουθη λίστα ρυθμίσεων:

- *Χρήση διακ. μεσολάβ. / Διευθ. κεντρ. υπολογ. / Θύρα -*
Επιλέξτε αν χρησιμοποιείται διακομιστής μεσολάβησης.



9. Μηνύματα



Σημείωση: Η κονσόλα παιχνιδιών πρέπει να είναι ενεργοποιημένη για να χρησιμοποιήσετε τις λειτουργίες στο φάκελο **Μηνύματα**. Μην ενεργοποιείτε την κονσόλα παιχνιδιών όταν η χρήση ασύρματου τηλεφώνου απαγορεύεται ή όταν ενδέχεται να προκαλέσει παρεμβολές ή να αποβεί επικίνδυνη.



Μετάβαση στο **Μενού** → **Μηνύματα**.

Στα Μηνύματα, μπορείτε να δημιουργήσετε, να στείλετε, να λάβετε, να προβάλετε, να επεξεργαστείτε και να οργανώσετε:

- μηνύματα κειμένου,
- μηνύματα πολυμέσων,
- μηνύματα e-mail και
- έξυπνα μηνύματα, ειδικά μηνύματα κειμένου που περιέχουν δεδομένα.

Εκτός από τα παραπάνω, μπορείτε να λαμβάνετε μηνύματα και δεδομένα μέσω σύνδεσης Bluetooth, μηνύματα της υπηρεσίας WAP, μηνύματα εκπομπής κυψέλης, καθώς και να στέλνετε εντολές υπηρεσίας.

Επιλογές στην κύρια προβολή της εφαρμογής Μηνύματα: *Δημιουργία μηνύμ.*, *Σύνδεση* (εμφανίζεται εάν έχετε ορίσει ρυθμίσεις για το γραμματοκιβώτιο) ή *Αποσύνδεση* (εμφανίζεται αν υπάρχει ενεργή σύνδεση με το γραμματοκιβώτιο),

Μηνύματα SIM, Εκπομπή κυψέλης, Εντολές υπηρεσίας, Ρυθμίσεις, Βοήθεια και Έξοδος.

Τα μηνύματα κειμένου και τα μηνύματα πολυμέσων χρησιμοποιούν την κοινόχρηστη μνήμη. Ανατρέξτε στην ενότητα **Κοινόχρηστη μνήμη**, σ. 19.

Όταν ανοίγετε τα Μηνύματα, βλέπετε τη λειτουργία **Νέο μήνυμα** και μια λίστα με προεπιλεγμένους φακέλους:



Εισερχόμενα - περιλαμβάνει τα ληφθέντα μηνύματα εκτός από μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (e-mail) και εκπομπής κυψέλης. Τα μηνύματα e-mail αποθηκεύονται στο *Γραμ/κιβώτιο*. Μπορείτε να διαβάσετε τα μηνύματα εκπομπής κυψέλης πατώντας **Επιλογές** → *Εκπομπή κυψέλης*.



Οι φάκελοί μου - για την οργάνωση των μηνυμάτων σας σε φακέλους.





Συμβουλή! Οργανώστε τα μηνυμάτά σας προσθέτοντας καινούργιους φακέλους στο φάκελο **Οι φάκελοί μου**.





Γραμ/κιβώτιο - Όταν ανοίγετε αυτό το φάκελο, μπορείτε να συνδεθείτε στο απομακρυσμένο γραμματοκιβώτιό σας για να πάρετε τα καινούργια μηνύματα e-mail που έχετε λάβει ή να προβάλετε σε λειτουργία χωρίς σύνδεση τα μηνύματα e-mail που


ανακτήσετε προηγουμένως. Βλέπε σ. 98 για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τη λειτουργία με ή χωρίς σύνδεση. Αφού κάνετε τις ρυθμίσεις για το καινούργιο γραμματοκιβώτιο, το όνομα που θα δώσετε στο γραμματοκιβώτιο θα αντικαταστήσει την επιλογή *Γραμ/κιβώτιο* στην κύρια προβολή. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Ρυθμίσεις για e-mail', σ. 107.


 **Πρόχειρα** – εδώ αποθηκεύονται πρόχειρα μηνύματα που δεν έχουν σταλεί.




 **Σταλθέντα** – εδώ αποθηκεύονται τα τελευταία 20 μηνύματα που έχουν αποσταλεί. Για να αλλάξετε τον αριθμό των μηνυμάτων που αποθηκεύονται, ανατρέξτε στην ενότητα 'Ρυθμίσεις για το φάκελο σταλθέντων', σ. 109.

 **Εξερχόμενα** – είναι ένας χώρος προσωρινής αποθήκευσης για μηνύματα που πρόκειται να αποσταλούν.

 **Αναφορές** – μπορείτε να ζητήσετε από το δίκτυο να σας στείλει μια αναφορά παράδοσης για τα μηνύματα κειμένου, τα έξυπνα μηνύματα και τα μηνύματα πολυμέσων που έχετε στείλει. Για να ενεργοποιήσετε τη λήψη αναφορών παράδοσης, πατήστε **επιλογές** → *Ρυθμίσεις* → *Σύντομο μήνυμα*, μετακινηθείτε στη *Λήψη αναφοράς* και πατήστε *Ναι*.

 **Σημείωση:** Η λήψη αναφοράς παράδοσης για ένα μήνυμα πολυμέσων που έχει σταλεί σε διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ίσως δεν είναι δυνατή.

 **Σημείωση:** Για να δημιουργήσετε ένα μήνυμα πολυμέσων, να γράψετε ένα e-mail ή να συνδεθείτε στο απομακρυσμένο γραμματοκιβώτιό σας, πρέπει να έχετε κάνει τις κατάλληλες ρυθμίσεις σύνδεσης. Βλέπε 'Ρυθμίσεις απαραίτητες για e-mail', σ. 92 και 'Ρυθμίσεις απαραίτητες για τα μηνύματα πολυμέσων', σ. 90.

 **Συμβουλή!** Όταν έχετε ανοίξει έναν από τους προεπιλεγμένους φακέλους, για παράδειγμα, **Σταλθέντα**, μπορείτε εύκολα να μετακινηθείτε μεταξύ των φακέλων: πατώντας  για να ανοίξετε τον επόμενο φάκελο (**Εξερχόμενα**) ή πατώντας  για να ανοίξετε τον προηγούμενο φάκελο (**Πρόχειρα**).



Μηνύματα – Γενικές πληροφορίες

Η κατάσταση μηνύματος είναι πάντα είτε πρόχειρο, απεσταλμένο είτε ληφθέν. Τα μηνύματα μπορούν να αποθηκευτούν στο φάκελο Πρόχειρα προτού σταλούν. Τα μηνύματα τοποθετούνται προσωρινά στα Εξερχόμενα προκειμένου να αποσταλούν. Αφού σταλεί ένα μήνυμα, μπορείτε να βρείτε ένα αντίγραφο του στο φάκελο Σταλθέντα. Τα ληφθέντα και απεσταλμένα μηνύματα είναι σε κατάσταση μόνο για ανάγνωση μέχρι να πατήσετε *Απάντηση* ή *Πρωίθηση*, οπότε το μήνυμα αντιγράφεται στον επεξεργαστή. Έχετε υπόψη σας ότι δεν μπορείτε να πρωωθήσετε τα μηνύματα e-mail που έχετε στείλει οι ίδιοι.






Σημείωση: Μηνύματα ή δεδομένα που έχουν σταλεί μέσω σύνδεσης Bluetooth δεν αποθηκεύονται στους φακέλους Πρόχειρα ή Σταλθέντα.

Άνοιγμα λεηφθέντος μηνύματος

- Όταν λάβετε ένα μήνυμα, η ένδειξη  και η ειδοποίηση 1 νέο μήνυμα εμφανίζονται στην οθόνη σε κατάσταση αναμονής. Πατήστε **Εμφάνιση** για να ανοίξει το μήνυμα.
- Αν έχετε λάβει περισσότερα από ένα μηνύματα, πατήστε **Εμφάνιση** για να ανοίξετε τα Εισερχόμενα και να δείτε τις επικεφαλίδες των μηνυμάτων. Για να ανοίξετε ένα μήνυμα στα Εισερχόμενα, μεταβείτε σε αυτό και πατήστε .

Προσθήκη παραλήπτη σε μήνυμα


Όταν δημιουργείτε ένα μήνυμα, υπάρχουν αρκετοί τρόποι να προσθέσετε παραλήπτη:

- προσθέστε παραλήπτες από τον κατάλογο Επαφές. Για να ανοίξετε τον κατάλογο Επαφές, πατήστε  ή  στο πεδίο *Προς:* ή *Κοινοπ.:* ή πατήστε **Επιλογές** → *Προσθ. παραλήπτη*. Μετακινηθείτε σε μια επαφή και πατήστε  για να την επισημάνετε. Μπορείτε να επισημάνετε περισσότερους παραλήπτες ταυτόχρονα. Πατήστε **Εντάξει** για να επιστρέψετε στο μήνυμα. Οι παραλήπτες εμφανίζονται στο πεδίο *Προς:* και διαχωρίζονται αυτόματα με ερωτηματικό (;).
- πληκτρολογήστε τον αριθμό τηλεφώνου ή τη διεύθυνση e-mail του παραλήπτη στο πεδίο *Προς:* ή

- αντιγράψτε τα στοιχεία του παραλήπτη από άλλη εφαρμογή και κάντε επικόλληση στο πεδίο *Προς:*. Ανατρέξτε στην ενότητα '**Αντιγραφή κειμένου**', σ. 86.



Παράδειγμα: +44 123 456; 050 456 876

Πατήστε  για να διαγράψετε τον παραλήπτη που βρίσκεται στα αριστερά του δρομέα.



Σημείωση: Αν καταχωρήσετε πολλούς αριθμούς τηλεφώνου ή διευθύνσεις e-mail στο πεδίο *Προς:*, πρέπει να μην ξεχνάτε να βάζετε ερωτηματικό (;) μεταξύ κάθε στοιχείου ώστε να διαχωρίζεται από τα υπόλοιπα. Όταν προσθέτετε παραλήπτες από τον κατάλογο Επαφές, το ερωτηματικό μπαίνει αυτόματα μεταξύ των στοιχείων.

Επιλογές αποστολής

Για να επιλέξετε τον τρόπο αποστολής ενός μηνύματος, πατήστε **Επιλογές** → *Επιλογές αποστολής* κατά την επεξεργασία του μηνύματος. Όταν αποθηκεύετε το μήνυμα, αποθηκεύονται και οι ρυθμίσεις αποστολής του.

Σύνταξη κειμένου


Μπορείτε να πληκτρολογήσετε το κείμενο που θέλετε με δύο διαφορετικούς τρόπους: ο ένας τρόπος είναι η παραδοσιακή μέθοδος και ο άλλος τρόπος είναι μια μέθοδος που ονομάζεται έξυπνη δημιουργία κειμένου.












Συμβουλή! Για να ενεργοποιήσετε ή να απενεργοποιήσετε την έξυπνη δημιουργία κειμένου,




πατήστε δύο φορές το πλήκτρο  ενώ γράφετε ένα κείμενο.






Χρήση της παραδοσιακής μεθόδου εισαγωγής κειμένου

Όταν γράφετε κείμενο χρησιμοποιώντας την παραδοσιακή μέθοδο εισαγωγής κειμένου, εμφανίζεται η ένδειξη  στην πάνω δεξιά γωνία της οθόνης.



- Πατήστε ένα αριθμητικό πλήκτρο ( - ) όσες φορές χρειαστεί μέχρι να εμφανιστεί ο χαρακτήρας που θέλετε. Έχετε υπόψη σας ότι σε ένα αριθμητικό πλήκτρο δεν αναγράφονται όλοι οι χαρακτήρες που μπορούν να προέλθουν από αυτό.
- Για να εισαγάγετε έναν αριθμό, πατήστε και κρατήστε πατημένο το αντίστοιχο αριθμητικό πλήκτρο.
- Για εναλλαγή μεταξύ της αλφαβητικής και της αριθμητικής λειτουργίας, πατήστε και κρατήστε πατημένο το πλήκτρο .
- Αν ο επόμενος χαρακτήρας βρίσκεται στο ίδιο πλήκτρο, περιμένετε μέχρι να εμφανιστεί στην οθόνη ο δρομέας (ή πατήστε  για να λήξει η περίοδος αναμονής) και πληκτρολογήστε το χαρακτήρα.
- Αν κάνετε λάθος, πατήστε  για να διαγράψετε ένα χαρακτήρα. Πατήστε και κρατήστε πατημένο το πλήκτρο  για να διαγράψετε περισσότερους χαρακτήρες.
- Τα πιο συνηθισμένα σημεία στίξης είναι διαθέσιμα στο πλήκτρο . Πατήστε  όσες φορές χρειάζεται για να φθάσετε στο σημείο στίξης που θέλετε.



Πατώντας το πλήκτρο  εμφανίζεται μια λίστα ειδικών χαρακτήρων. Χρησιμοποιήστε το πλήκτρο ελέγχου για να μετακινηθείτε στη λίστα και πατήστε **Επιλογή** για να επιλέξετε ένα χαρακτήρα.


- Για να παρεμβάλετε ένα κενό, πατήστε το . Για να μετακινήσετε το δρομέα στην επόμενη γραμμή, πατήστε  τρεις φορές.
- Για αλλαγή μεταξύ πεζών και κεφαλαίων **Abc**, **abc** και **ABC**, πατήστε .

 **Εικονίδια:**  και  επισημαίνουν την επιλεγμένη χρήση κεφαλαίων ή πεζών χαρακτήρων.  σημαίνει ότι ο πρώτος χαρακτήρας του μηνύματος και οι χαρακτήρες μετά από τελεία θα είναι κεφαλαίοι ενώ όλοι οι άλλοι πεζοί.  επισημαίνει την αριθμητική λειτουργία.






Χρήση της έξυπνης δημιουργίας κειμένου

Για να ενεργοποιήσετε την έξυπνη δημιουργία κειμένου, πατήστε  και επιλέξτε **Με λέξεις**. Έτσι ενεργοποιείται η έξυπνη δημιουργία κειμένου για όλες τις εφαρμογές επεξεργασίας της κονσόλας παιχνιδιών. Η ένδειξη  εμφανίζεται στο πάνω μέρος της οθόνης.

- 1 Γράψτε τη λέξη που θέλετε πατώντας τα πλήκτρα  - . Πατήστε κάθε πλήκτρο μία μόνο φορά για κάθε γράμμα. Η λέξη μεταβάλλεται μετά από κάθε πάτημα πλήκτρου.






 **Σημείωση:** Περιμένετε μέχρι να ολοκληρώσετε τη σύνταξη της και μετά κοιτάξετε το αποτέλεσμα.






Για παράδειγμα, για να γράψετε τη λέξη 'Nokia', αν έχετε επιλέξει το Αγγλικό λεξικό, πατήστε


 για το N,  για το o,  για το k,  για το i και  για το a.

Όπως μπορείτε να δείτε, η λέξη που σας προτείνει το λεξικό αλλάζει με κάθε πάτημα πλήκτρου.






2 Όταν ολοκληρώσετε τη σύνταξη της λέξης, ελέγξτε ότι τη γράψατε σωστά.


- Αν η λέξη είναι σωστή, μπορείτε να την επιβεβαιώσετε πατώντας  ή  για να εισαγάγετε ένα κενό. Η υπογράμμιση εξαφανίζεται και μπορείτε να αρχίσετε να γράφετε μια άλλη λέξη.
- Αν η λέξη δεν είναι σωστή, έχετε τις εξής επιλογές:
 - Πατήστε  όσες φορές χρειάζεται για να δείτε τη λίστα των αντιστοιχιών που σας προτείνει για τη λέξη το λεξικό μία προς μία.
 - Πατήστε  και επιλέξτε *Λεξικό* → *Αντιστοιχίες* για να εμφανιστεί μια λίστα με τις προτεινόμενες λέξεις που ταιριάζουν. Μετακινηθείτε στη λέξη που θέλετε να χρησιμοποιήσετε και πατήστε  για να την επιλέξετε.




| |
|---|
|  |
| <u>Q</u> |
|  |
| Qn |
|  |
| Qnl |
|  |
| Qnli |
|  |
| Nokia |


- Εάν εμφανίζεται μετά από τη λέξη ο χαρακτήρας ?, σημαίνει ότι η λέξη που θέλατε να γράψετε δεν περιλαμβάνεται στο λεξικό. Για να προσθέσετε μια λέξη στο λεξικό, πατήστε **Εντάξει**, πληκτρολογήστε τη λέξη (32 χαρακτήρων το πολύ) με την παραδοσιακή εισαγωγή κειμένου και πατήστε **Αποθήκ.** Η λέξη προστίθεται στο λεξικό. Όταν το λεξικό είναι πλήρες, η νέα λέξη θα αντικαταστήσει την παλαιότερη από αυτές που έχετε προσθέσει προηγουμένως.
- Για να αφαιρέσετε το ? και να διαγράψετε άλλους χαρακτήρες από τη λέξη έναν έναν, πατήστε .


Συμβουλές για τη χρήση της έξυπνης δημιουργίας κειμένου


- Για να διαγράψετε έναν χαρακτήρα, πατήστε . Πατήστε και κρατήστε πατημένο το πλήκτρο  για να διαγράψετε περισσότερους χαρακτήρες.
- Για αλλαγή μεταξύ πεζών και κεφαλαίων **Abc, abc** και **ABC**, πατήστε . Σημειώστε ότι εάν πατήσετε το πλήκτρο  γρήγορα δύο φορές, η έξυπνη δημιουργία κειμένου απενεργοποιείται.
- Για να εισαγάγετε έναν αριθμό, ενώ βρίσκεστε στην αλφαριθμητική λειτουργία, πατήστε και κρατήστε πατημένο το αντίστοιχο αριθμητικό πλήκτρο. Ή πατήστε  και επιλέξτε *Εισαγωγή αριθμού*, πληκτρολογήστε τους αριθμούς που θέλετε και πατήστε **Εντάξει**.


Για εναλλαγή μεταξύ της αλφαριθμητικής και της αριθμητικής λειτουργίας, πατήστε και κρατήστε πατημένο το πλήκτρο .


- Τα πιο συνηθισμένα σημεία στίξης είναι διαθέσιμα στο πλήκτρο . Πατήστε  και στη συνέχεια  επαναληφμένα για να φθάσετε στο σημείο στίξης που θέλετε.


Πατήστε και κρατήστε πατημένο το πλήκτρο  για να εμφανιστεί μια λίστα ειδικών χαρακτήρων.

Χρησιμοποιήστε το πλήκτρο ελέγχου για να μετακινηθείτε στη λίστα και πατήστε **Επιλογή** για να επιλέξετε ένα χαρακτήρα. Ή πατήστε  και επιλέξτε *Εισαγωγή συμβόλου*.

 **Συμβουλή!** Η έξυπνη δημιουργία κειμένου θα προσπαθήσει να μαντέψει ποιο από τα πιο συνηθισμένα σημεία στίξης (.,?!') χρειάζεται. Η σειρά και η διαθεσιμότητα των σημείων στίξης εξαρτάται από τη γλώσσα του λεξικού.

- Πατήστε  όσες φορές χρειάζεται για να δείτε τη λίστα των αντιστοιχιών που σας προτείνει για τη λέξη το λεξικό μία προς μία.



Μπορείτε επίσης να πατήσετε , να επιλέξετε *Λεξικό* και

- *Αντιστοιχίες* - για να εμφανιστεί μια λίστα με τις λέξεις που αντιστοιχούν στα πλήκτρα που πατάτε. Μεταβείτε στη λέξη που σας ενδιαφέρει και πατήστε .
- *Εισαγωγή λέξης* - για να προσθέσετε μια λέξη (32 χαρακτήρων το πολύ) στο λεξικό χρησιμοποιώντας την παραδοσιακή μέθοδο εισαγωγής κειμένου. Όταν το


λεξικό είναι πλήρες, η νέα λέξη θα αντικαταστήσει την παλαιότερη από αυτές που έχετε προσθέσει προηγουμένως.

- *Επεξεργασία λέξης* - για να ανοίξει μια προβολή στην οποία μπορείτε να επεξεργαστείτε τη λέξη, η επιλογή αυτή είναι διαθέσιμη μόνο εάν η λέξη είναι ενεργή (υπογραμμισμένη).

Πληκτρολόγηση σύνθετων λέξεων




- Γράψτε το πρώτο μισό μιας σύνθετης λέξης και επιβεβαιώστε την πατώντας . Γράψτε το δεύτερο μέρος της σύνθετης λέξης και ολοκληρώστε τη σύνταξη της πατώντας  για να παρεμβάλετε ένα κενό.










Απενεργοποίηση της έξυπνης δημιουργίας κειμένου

- Πατήστε  και επιλέξτε *Λεξικό* → *Απενεργοποιήμ.* για να απενεργοποιήσετε την έξυπνη δημιουργία κειμένου για όλες τις εφαρμογές επεξεργασίας της κονσόλας παιχνιδιών.


Αντιγραφή κειμένου

Αν θέλετε να αντιγράψετε κείμενο στο πρόχειρο, οι ευκολότερες μέθοδοι είναι οι εξής:

- 1 Για την επιλογή γραμμάτων και λέξεων, πατήστε και κρατήστε πατημένο το . Ταυτόχρονα, πατήστε  ή . Καθώς η επιλογή επεκτείνεται, το κείμενο φωτίζεται.

- Για να επιλέξετε γραμμές κειμένου, πατήστε και κρατήστε πατημένο το . Ταυτόχρονα, πατήστε  ή .
- 2 Για να ολοκληρώσετε την επιλογή, αφήστε το πλήκτρο ελέγχου (συνεχίζοντας να έχετε πατημένο το πλήκτρο ).
 - 3 Για να αντιγράψετε το κείμενο στο πρόχειρο, ενώ κρατάτε πατημένο το πλήκτρο , πατήστε **Αντιγραφή**.
Ή, απελευθερώστε το  και στη συνέχεια πατήστε το μία φορά για να ανοίξετε τη λίστα των εντολών επεξεργασίας, για παράδειγμα, **Αντιγραφή** ή **Αποκοπή**. Αν θέλετε να διαγράψετε το επιλεγμένο κείμενο, πατήστε το πλήκτρο .
 - 4 Για να εισαγάγετε το κείμενο σε ένα έγγραφο, πατήστε και κρατήστε πατημένο το πλήκτρο  και επιλέξτε **Επικόλληση**.
Ή πατήστε το πλήκτρο  μία φορά και επιλέξτε **Επικόλληση**.


Επιλογές επεξεργασίας

Όταν πατάτε το πλήκτρο , εμφανίζονται οι ακόλουθες επιλογές (ανάλογα με την επιλεγμένη κατάσταση επεξεργασίας και τη λειτουργία που βρίσκεστε):

- **Λεξικό** (έξυπνη δημιουργία κειμένου), **Αλφαριθμητική λειτ.** (παραδοσιακή μέθοδος εισαγωγής κειμένου), **Αριθμητική λειτουργ.**
- **Αποκοπή**, **Αντιγραφή** - διαθέσιμες μόνο εάν έχετε επιλέξει κείμενο.

- **Επικόλληση** - διαθέσιμη μόνο όταν έχει γίνει αποκοπή ή αντιγραφή κειμένου στο πρόχειρο.
- **Εισαγωγή αριθμού**, **Εισαγωγή συμβόλου**, και
- **Γλώσσα γραφής**: - αλλάζει τη γλώσσα εισαγωγής κειμένου για όλες τις εφαρμογές επεξεργασίας της κονσόλας παιχνιδιών. Ανατρέξτε στην ενότητα '**Ρυθμίσεις συσκευής**', σ. 46.




Δημιουργία και αποστολή νέων μηνυμάτων

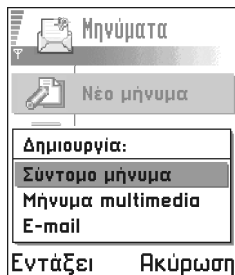
 **Σημείωση:** Κατά την αποστολή μηνυμάτων, στην κονσόλα παιχνιδιών μπορεί να εμφανιστεί η λέξη "Εστάλη". Αυτή είναι μια ένδειξη ότι το μήνυμα έχει σταλεί από την κονσόλα παιχνιδιών στον αριθμό του κέντρου μηνυμάτων που έχει προγραμματιστεί στη συσκευή σας. Οι συγκεκριμένες λέξεις δεν αποτελούν ένδειξη ότι το μήνυμα έχει ληφθεί από τον τελικό παραλήπτη του. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τις υπηρεσίες μηνυμάτων, επικοινωνήστε με το φορέα δικτύου.


Μπορείτε να δημιουργήσετε ένα μήνυμα με δύο τρόπους:

- Επιλέγοντας **Νέο μήνυμα** → **Δημιουργία: Σύντομο μήνυμα**, **Μήνυμα multimedia** ή **E-mail** στην κύρια προβολή της εφαρμογής Μηνύματα ή
- Ξεκινήστε τη δημιουργία ενός μηνύματος από μια εφαρμογή που έχει την επιλογή **Αποστολή**. Στην περίπτωση αυτή, το αρχείο που επιλέχθηκε (όπως μια εικόνα ή κάποιο κείμενο) προστίθεται στο μήνυμα.

Δημιουργία και αποστολή μηνυμάτων κειμένου

- 1 Επιλέξτε **Νέο μήνυμα**. Εμφανίζεται μια λίστα με τις διαθέσιμες επιλογές.
- 2 Επιλέξτε **Δημιουργία: Σύντομο μήνυμα**. Ανοίγει ο επεξεργαστής κειμένου με το δρομέα στο πεδίο *Προς:*. Πατήστε  για να επιλέξετε παραλήπτη(ες) από τον κατάλογο Επαφές ή πληκτρολογήστε τον αριθμό τηλεφώνου του παραλήπτη. Πατήστε  για να προσθέσετε ερωτηματικό (;) ώστε να διαχωριστούν οι ξεχωριστοί παραλήπτες. Πατήστε  για να μετακινηθείτε στο πεδίο του μηνύματος.
- 3 Γράψτε το μήνυμα.



 **Σημείωση:** Η κονσόλα παιχνιδιών υποστηρίζει την ταυτόχρονη αποστολή πολλών μηνυμάτων κειμένου και, επομένως, το όριο των 160 χαρακτήρων για ένα μήνυμα κειμένου μπορεί να ξεπεραστεί. Αν το κείμενό σας υπερβαίνει τους 160 χαρακτήρες, θα αποσταλεί σε δύο ή περισσότερα μηνύματα και η αποστολή του θα σας κοστίσει περισσότερο.

Στη γραμμή πλοήγησης, μπορείτε να δείτε την ένδειξη μήκους του μηνύματος να μετρά προς τα πίσω

ξεκινώντας από το 160. Για παράδειγμα, η ένδειξη 10 (2) σημαίνει ότι μπορείτε ακόμη να προσθέσετε 10 χαρακτήρες για να σταλεί το κείμενο σε δύο μηνύματα.

- 4 Για να στείλετε το μήνυμα, πατήστε **Επιλογές** → **Αποστολή** ή πατήστε .


Επιλογές στον επεξεργαστή μηνυμάτων κειμένου: *Αποστολή, Προσθ. παραλήπτη, Εισαγωγή, Διαγραφή, Στοιχεία μηνύματος, Επιλογές αποστολής, Βοήθεια και Έξοδος.*

Αποστολή έξυπνων μηνυμάτων

Τα έξυπνα μηνύματα είναι ειδικά μηνύματα κειμένου που περιλαμβάνουν δεδομένα. Μπορείτε να στείλετε έξυπνα μηνύματα, όπως:

- εικονομηνύματα,
- προσωπικά στοιχεία που περιλαμβάνουν πληροφορίες επικοινωνίας σε γενική μορφή (vCard),
- σημειώσεις Ημερολογίου (σε μορφή vCalendar).

Για περισσότερες πληροφορίες, βλέπε 'Αποστολή στοιχείων επαφών', σ. 68, 'Αποστολή καταχωρήσεων ημερολογίου', σ. 118 και 'Αποστολή σελίδοδεικτών', σ. 130.


 **Συμβουλή!** Μπορείτε επίσης να λάβετε ήχους κλήσης, λογότυπα ή ρυθμίσεις από τους φορείς δικτύου, βλέπε σ. 95.

Δημιουργία και αποστολή εικονομηνυμάτων

Επιλογές στον επεξεργαστή εικονομηνυμάτων: *Αποστολή, Προσθ. παραλήπτη,*

Εισαγωγή, Διαγραφή εικονιδίου, Διαγραφή, Στοιχεία μηνύματος, Βοήθεια, και Έξοδος.

Η κονσόλα παιχνιδιών υποστηρίζει την αποστολή και λήψη εικονομηνυμάτων. Τα εικονομηνύματα είναι μηνύματα κειμένου που περιλαμβάνουν μικρά ασπρόμαυρα γραφικά. Υπάρχουν ορισμένες προεπιλεγμένες εικόνες στο φάκελο *Εικονομηνύμ.* στα **Πολυμέσα**→ **Εικόνες**.

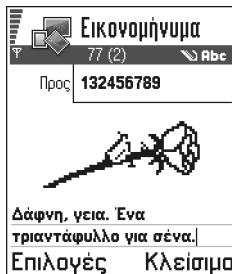
 **Σημείωση:** Η συγκεκριμένη λειτουργία μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο αν υποστηρίζεται από το χειριστή ή το φορέα παροχής υπηρεσιών δικτύου. Δυνατότητα λήψης και προβολής εικονομηνυμάτων έχουν μόνο τα τηλέφωνα που διαθέτουν τη λειτουργία εικονομηνυμάτων.

Για την αποστολή εικονομηνύματος:


1 Υπάρχουν δύο δυνατότητες:

- Μεταβείτε στο **Πολυμέσα**→ **Εικόνες**→ *Εικονομηνύμ.* και επιλέξτε την εικόνα που θέλετε να στείλετε. Πατήστε **Επιλογές**→ **Αποστολή** ή
- Επιλέξτε **Μηνύματα**→ **Νέο μήνυμα**→ **Δημιουργία Σύντομο μήνυμα** και επιλέξτε **Εισαγωγή**→ **Εικονίδιο**.

2 Καταχωρήστε τα στοιχεία του παραλήπτη και προσθέστε κείμενο.





3 Πατήστε **Επιλογές**→ **Αποστολή** ή πατήστε .


 **Σημείωση:** Κάθε εικονομηνύμα απαρτίζεται από πολλά μηνύματα κειμένου. Ως εκ τούτου, η αποστολή ενός εικονομηνύματος μπορεί να κοστίζει περισσότερο από την αποστολή ενός μηνύματος κειμένου.

Μηνύματα πολυμέσων (multimedia)

Ένα μήνυμα πολυμέσων μπορεί να περιλαμβάνει ένα συνδυασμό κειμένου και βίντεο κλιπ, ή κειμένου, εικόνων και ηχητικών κλιπ, ποτέ όμως ένα συνδυασμό εικόνων και βίντεο κλιπ.

 Επιλογές στον επεξεργαστή μηνυμάτων πολυμέσων: **Αποστολή**, **Προσθ. παραλήπτη**, **Εισαγωγή**, **Προεπισκ. μηνύματος**, **Διαγραφή**, **Αντικείμενα**, **Διαγραφή**, **Στοιχεία μηνύματος**, **Επιλογές αποστολής**, **Βοήθεια** και **Έξοδος**.

 **Σημαντικό:** Οι διατάξεις προστασίας των πνευματικών δικαιωμάτων ενδέχεται να εμποδίζουν την αντιγραφή, την τροποποίηση, τη μεταφορά ή την προώθηση ορισμένων εικόνων, ήχων κλήσης ή άλλου περιεχομένου.

 **Σημείωση:** Η συγκεκριμένη λειτουργία μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο εφόσον υποστηρίζεται από το χειριστή ή το φορέα παροχής υπηρεσιών δικτύου. Μόνο οι συσκευές που διαθέτουν συμβατές λειτουργίες μηνυμάτων πολυμέσων ή e-mail μπορούν να λάβουν και να εμφανίσουν τα μηνύματα πολυμέσων

(multimedia). Οι συσκευές που δεν διαθέτουν αυτές τις λειτουργίες μπορεί να λάβουν τα στοιχεία μιας σύνδεσης με μια ιστοσελίδα.


Ρυθμίσεις απαραίτητες για τα μηνύματα πολυμέσων

Ίσως λάβετε τις ρυθμίσεις με τη μορφή έξυπνου μηνύματος από το χειριστή ή το φορέα παροχής υπηρεσιών του δικτύου σας. Ανατρέξτε στην ενότητα *'Λήψη έξυπνων μηνυμάτων'*, σ. 95.

Για να εγγραφείτε σε υπηρεσίες μεταφοράς δεδομένων, επικοινωνήστε με το χειριστή ή το φορέα παροχής υπηρεσιών του δικτύου σας.

- 1 Μεταβείτε στις *Ρυθμίσεις* → *Ρυθμίσεις σύνδεσης* → *Σημεία πρόσβασης* και ορίστε τις ρυθμίσεις για ένα σημείο πρόσβασης της υπηρεσίας μηνυμάτων πολυμέσων:
Όνομα σύνδεσης - Πληκτρολογήστε ένα όνομα ενδεικτικό για τη σύνδεση.
Τύπος σύνδεσης - Επιλέξτε τύπο σύνδεσης για μεταφορά δεδομένων: *Δεδομένα GSM*, *GSM υψηλ. ταχύτ.* ή *GPRS*.

Διεύθυνση IP πύλης - εισαγάγετε τη διεύθυνση.

 **Παράδειγμα:** Ονόματα τομέων όπως **www.nokia.com** μπορεί να μεταφραστούν σε διεύθυνσεις IP όπως **192.100.124.195**.

Αρχική σελίδα - καταχωρήστε τη διεύθυνση του κέντρου μηνυμάτων πολυμέσων.

- Αν επιλέξατε *Δεδομένα GSM* ή *GSM υψηλ. ταχύτ.*, συμπληρώστε το πεδίο: *Αριθμός σύνδεσης* - ένας αριθμός τηλεφώνου για την κλήση δεδομένων.
- Αν επιλέξατε *GPRS*, συμπληρώστε το πεδίο: *Όνομα σημείου πρόσβ.* - το όνομα που σας έδωσε ο φορέας παροχής υπηρεσιών του δικτύου σας.

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τις διαφορετικές συνδέσεις για μεταφορά δεδομένων, βλέπε επίσης *'Ρυθμίσεις σύνδεσης'*, σ. 49.




- 2 Μεταβείτε στα **Μηνύματα** → **Επιλογές** → *Ρυθμίσεις* → *Μήνυμα multimedia*. Ανοίξτε την *Προτιμώμενη σύνδεση* και επιλέξτε το σημείο πρόσβασης που δημιουργήσατε προκειμένου να χρησιμοποιηθεί ως προτιμώμενη σύνδεση. Ανατρέξτε επίσης στην ενότητα *'Ρυθμίσεις για μηνύματα πολυμέσων'*, σ. 105.


Δημιουργία μηνυμάτων πολυμέσων



Σημείωση: Όταν στέλνετε ένα μήνυμα πολυμέσων σε οποιαδήποτε άλλη συμβατή συσκευή εκτός της κονσόλας παιχνιδιών Nokia N-Gage, συνιστάται να χρησιμοποιείτε εικόνες μικρότερου μεγέθους και ηχητικά κλιπ διάρκειας μικρότερης των 15 δευτερολέπτων. Η προεπιλεγμένη ρύθμιση είναι *Μέγεθος εικόνας: Μεγάλο*. Εάν θέλετε να ελέγξετε τη ρύθμιση για το μέγεθος εικόνας, κατά τη δημιουργία ενός μηνύματος πολυμέσων, μεταβείτε στην επιλογή **Μηνύματα** → **Επιλογές** → *Ρυθμίσεις* → *Μήνυμα multimedia* ή πατήστε **Επιλογές** → *Επιλογές αποστολής*. Όταν στέλνετε ένα μήνυμα πολυμέσων σε μια διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ή σε άλλη κονσόλα


παιχνιδιών Nokia N-Gage, χρησιμοποιήστε το μεγαλύτερο μέγεθος, εάν αυτό είναι δυνατό (εξαρτάται από το δίκτυο). Για να αλλάξετε τη ρύθμιση, κατά τη δημιουργία ενός μηνύματος πολυμέσων, πατήστε **Επιλογές**→ **Επιλογές αποστολής**→ **Μέγεθος εικόνας**→ **Μεγάλο**.


- 1 Στα Μηνύματα, επιλέξτε **Νέο μήνυμα**→ **Δημιουργία: Μήνυμα multimedia** και πατήστε .
- 2 Πατήστε  για να επιλέξετε έναν ή περισσότερους παραλήπτες από τον κατάλογο Επαφές ή πληκτρολογήστε τον αριθμό τηλεφώνου ή τη διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (e-mail) του παραλήπτη στο πεδίο **Προς:**. Προσθέστε ένα ερωτηματικό (?) ώστε να διαχωριστούν οι ξεχωριστοί παραλήπτες. Πατήστε  για να μετακινηθείτε στο επόμενο πεδίο.
- 3 Μπορείτε να προσθέσετε τα διαφορετικά αντικείμενα του μηνύματος πολυμέσων με όποια σειρά θέλετε.

- Για να προσθέσετε μια εικόνα, πατήστε **Επιλογές**→ **Εισαγωγή**→ **Εικόνα**.
- Για να προσθέσετε έναν ήχο, πατήστε **Επιλογές**→ **Εισαγωγή**→ **Ηχητικό κλιπ** ή **Νέο ηχητικό κλιπ**. Όταν έχει προστεθεί ήχος, το εικονίδιο 




εμφανίζεται στη γραμμή πλοήγησης.

- Για να προσθέσετε βίντεο, πατήστε **Επιλογές**→ **Εισαγωγή**→ **Βίντεο κλιπ**.
- Για να γράψετε κείμενο, πατήστε .
- Αν επιλέξετε **Εισαγωγή**→ **Εικόνα**, **Ηχητικό κλιπ**, **Βίντεο κλιπ** ή **Πρότυπο**, εμφανίζεται μια λίστα στοιχείων. Μετακινηθείτε στο στοιχείο που θέλετε να προσθέσετε και πατήστε **Επιλογή**.

 **Σημείωση:** Αν επιλέξατε **Εικόνα**, θα πρέπει πρώτα να επιλέξετε αν η εικόνα είναι αποθηκευμένη στη μνήμη της κονσόλας παιχνιδιών ή στην κάρτα μνήμης.

- Αν επιλέξετε **Εισαγωγή**→ **Νέο ηχητικό κλιπ**, ανοίγει η εφαρμογή Εγγραφή για να ηχογραφήσετε έναν καινούργιο ήχο. Ο νέος ήχος αποθηκεύεται αυτόματα και αντίγραφο του προστίθεται στο μήνυμα.


 **Σημείωση:** Ένα μήνυμα πολυμέσων μπορεί να περιέχει μόνο μία εικόνα και ένα ηχητικό ή βίντεο κλιπ.

- 4 Για να στείλετε το μήνυμα, πατήστε **Επιλογές**→ **Αποστολή** ή πατήστε .

Προεπισκόπηση μηνύματος πολυμέσων

Για να δείτε πώς θα είναι το μήνυμα πολυμέσων, πατήστε **Επιλογές**→ **Προεπισκ. μηνύματος**.

Αφαίρεση αντικειμένου από μήνυμα πολυμέσων

Για να αφαιρέσετε ένα αντικείμενο πολυμέσων, πατήστε **Επιλογές** → *Διαγραφή* → *Εικόνα Βίντεο κλιπ ή Ηχητικό κλιπ*. Πατήστε  για να αφαιρέσετε κείμενο.

Χρήση διαφόρων αντικειμένων πολυμέσων

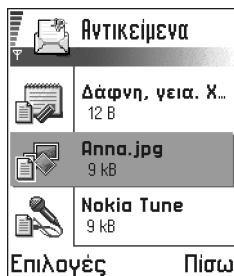
Για να δείτε όλα τα διαφορετικά αντικείμενα που περιέχει ένα μήνυμα πολυμέσων, ανοίξετε το μήνυμα και πατήστε **Επιλογές** → *Αντικείμενα* για να ανοίξει η προβολή αντικειμένων.

Επιλογές στην προβολή

Αντικείμενα: *Ανοιγμα, Εισαγωγή, Θέστε πρώτα εικόνα / Θέστε πρώτα κείμενο, Διαγραφή, Βοήθεια και Έξοδος.*

Στην προβολή Αντικείμενα, μπορείτε να αλλάξετε τη σειρά των διαφόρων αντικειμένων, να διαγράψετε αντικείμενα ή να ανοίξετε ένα αντικείμενο στην αντίστοιχη εφαρμογή.

Μπορείτε να δείτε μια λίστα με διάφορα αντικείμενα και τα μεγέθη των αντίστοιχων αρχείων.



E-mail

Ρυθμίσεις απαραίτητες για e-mail

Για να στείλετε, να λάβετε, να ανακτήσετε, να απαντήσετε και να προωθήσετε e-mail, πρέπει να:

- Ρυθμίσετε σωστά ένα Σημείο Πρόσβασης στο Internet (IAP). Ανατρέξτε στην ενότητα 'Ρυθμίσεις σύνδεσης', σ. 49.
- Ορίσετε σωστά τις ρυθμίσεις για το δικό σας e-mail. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Ρυθμίσεις για e-mail', σ. 107.





Σημείωση: Ακολουθήστε τις οδηγίες που παρέχει το απομακρυσμένο γραμματοκιβώτιό σας και ο φορέας παροχής υπηρεσιών Internet (ISP) στον οποίο είστε συνδρομητής.


Δημιουργία και αποστολή μηνυμάτων e-mail

Επιλογές στον επεξεργαστή


μηνυμάτων e-mail: *Αποστολή, Προσθ. παραλήπτη, Εισαγωγή, Συνημμένα, Διαγραφή, Στοιχεία μηνύματος, Επιλογές αποστολής, Βοήθεια και Έξοδος.*


- 1 Επιλέξτε *Νέο μήνυμα* → *Δημιουργία: E-mail*. Ανοίγει ο επεξεργαστής.
- 2 Πατήστε  για να επιλέξετε έναν ή περισσότερους παραλήπτες από τον κατάλογο Επαφές ή πληκτρολογήστε τη διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (e-mail) του παραλήπτη στο πεδίο *Προς*: Προσθέστε ένα ερωτηματικό (;) ώστε να διαχωριστούν οι ξεχωριστοί παραλήπτες. Αν θέλετε να στείλετε αντίγραφο του μηνύματος e-mail σε κάποιον,


πληκτρολογήστε τη διεύθυνση του παραλήπτη στο πεδίο *Κοινοπ.*: Πατήστε  για να μετακινηθείτε στο επόμενο πεδίο.

- 3 Γράψτε το μήνυμα. Εάν θέλετε να προσθέσετε ένα συνημμένο στο μήνυμα e-mail, πατήστε **Επιλογές** → *Εισαγωγή* → *Εικόνα, Ηχητικό κλιπ, Βίντεο κλιπ ή Σημείωση*. Στη γραμμή πλοήγησης θα εμφανιστεί η ένδειξη  που δηλώνει ότι το μήνυμα e-mail έχει συνημμένο. Με την επιλογή *Πρότυπο* στο e-mail προστίθεται έτοιμο κείμενο.


Μπορείτε επίσης να προσθέσετε ένα συνημμένο σε ένα μήνυμα e-mail πατώντας **Επιλογές** → *Συνημμένα* ενώ είναι ανοιχτό το μήνυμα e-mail. Ανοίγει η προβολή Συνημμένα όπου μπορείτε να προσθέσετε, να προβάλετε και να αφαιρέσετε συνημμένα αντικείμενα.

 **Σημείωση:** Αν επιλέξατε *Εικόνα*, θα πρέπει πρώτα να επιλέξετε αν η εικόνα είναι αποθηκευμένη στη μνήμη της κονσόλας παιχνιδιών ή στην κάρτα μνήμης.

- 4 Για να αφαιρέσετε ένα συνημμένο αντικείμενο, μετακινηθείτε σε αυτό και πατήστε **Επιλογές** → *Διαγραφή*.
- 5 Για να στείλετε το μήνυμα, πατήστε **Επιλογές** → *Αποστολή* ή πατήστε .


 **Σημείωση:** Τα μηνύματα e-mail τοποθετούνται αυτόματα στο φάκελο Εξερχόμενα μέχρι να αποσταλούν. Σε περίπτωση που προκύψει κάποιο πρόβλημα κατά την αποστολή του e-mail από την

κονσόλα παιχνιδιών, το e-mail παραμένει στα Εξερχόμενα με ένδειξη κατάστασης *Απέτυχε*.

 **Συμβουλή!** Εάν θέλετε να στείλετε ως συνημμένα άλλα αρχεία, εκτός από ήχους και σημειώσεις, ανοίξτε την κατάλληλη εφαρμογή και επιλέξτε *Αποστολή* → *Μέσω e-mail*, εάν είναι διαθέσιμη αυτή η επιλογή.

Εισερχόμενα - λήψη μηνυμάτων





Η λήψη μηνυμάτων και δεδομένων μπορεί να γίνει μέσω της υπηρεσίας μηνυμάτων κειμένου ή πολυμέσων, μέσω σύνδεσης Bluetooth από συμβατές συσκευές. Όταν υπάρχουν μη αναγνωσμένα μηνύματα στα Εισερχόμενα, το εικονίδιο αλλάζει σε .


Επιλογές στα Εισερχόμενα:


Ανοιγμα, Δημιουργία μηνύμ., Διαγραφή, Στοιχεία μηνύματος, Μετακ. σε φάκελο, Επιλογή/Εξαίρεση, Βοήθεια και Έξοδος.


Στα Εισερχόμενα, τα εικονίδια των μηνυμάτων φανερώνουν το είδος του μηνύματος. Μερικά από τα εικονίδια που μπορεί να δείτε είναι τα παρακάτω:

 για μη αναγνωσμένο μήνυμα κειμένου και  για μη αναγνωσμένο έξυπνο μήνυμα,




 για μη αναγνωσμένο μήνυμα πολυμέσων,

 για μη αναγνωσμένο μήνυμα υπηρεσίας WAP,

 για δεδομένα που λήφθηκαν μέσω σύνδεσης Bluetooth, και


 για άγνωστο τύπο μηνύματος.

Προβολή μηνυμάτων στα Εισερχόμενα

- Για να ανοίξετε ένα μήνυμα, μεταβείτε σε αυτό και πατήστε .
Χρησιμοποιήστε το πλήκτρο ελέγχου για να μετακινηθείτε επάνω και κάτω στο μήνυμα. Πατήστε  ή  για να μετακινηθείτε στο προηγούμενο ή το επόμενο μήνυμα του φακέλου.


Επιλογές στις διαφορετικές προβολές μηνυμάτων


Οι διαθέσιμες επιλογές εξαρτώνται από τον τύπο του μηνύματος που ανοίξατε για προβολή:



- *Αποθηκευση* - αποθηκεύει το εικονίδιο στα **Πολυμέσα** → **Εικόνες**.
- *Απάντηση* - αντιγράφει τη διεύθυνση του αποστολέα στο πεδίο *Προς:*. Επιλέξτε *Απάντηση* → *Προς όλους* - για να αντιγραφούν η διεύθυνση του αποστολέα και οι παραλήπτες του πεδίου *Κοινοπ.* στο νέο μήνυμα.
- *Πρώτηση* - αντιγράφει τα περιεχόμενα του μηνύματος στον επεξεργαστή.
- *Κλήση* - πραγματοποιεί κλήση πατώντας .
- *Διαγραφή* - διαγράφει το μήνυμα.
- *Προβολή εικόνας* - σας επιτρέπει να προβάλετε και να αποθηκεύσετε την εικόνα.

- *Αναπαραγ. ηχ. κλιπ* - σας επιτρέπει να ακούσετε τον ήχο στο μήνυμα.
- *Αντικείμενα* - εμφανίζει μια λίστα με όλα τα διαφορετικά αντικείμενα ενός μηνύματος πολυμέσων.
Συνημμένα - εμφανίζει μια λίστα με τα αρχεία που αποστέλλονται ως συνημμένα σε e-mail.
- *Στοιχεία μηνύματος* - εμφανίζει λεπτομερείς πληροφορίες για ένα μήνυμα.
- *Μετακίν. σε φάκελο / Αντιγρ. σε φάκελο* - σας επιτρέπει να μετακινήσετε ή να αντιγράψετε ένα ή περισσότερα μηνύματα στους φακέλους. Οι φάκελοί μου, Εισερχόμενα ή άλλους. Βλέπε 'Μετακίνηση στοιχείων σε φάκελο', σ. 15.
- *Προσθ. στις Επαφές* - σας επιτρέπει να αντιγράψετε τον αριθμό τηλεφώνου ή τη διεύθυνση e-mail του αποστολέα του μηνύματος στον κατάλογο Επαφές. Επιλέξτε εάν θέλετε να δημιουργηθεί μια νέα κάρτα επαφής ή να προστεθούν οι πληροφορίες σε μια υπάρχουσα κάρτα.
- *Εύρεση* - Αναζητά αριθμούς τηλεφώνου, διευθύνσεις e-mail και διευθύνσεις Internet στο μήνυμα. Μετά την αναζήτηση, μπορείτε να πραγματοποιήσετε κλήση στον αριθμό ή να στείλετε μήνυμα στη διεύθυνση που βρέθηκε, ή να αποθηκεύσετε τα δεδομένα στις Επαφές ή με τη μορφή σελιδοδείκτη προγράμματος περιήγησης.

Προβολή μηνυμάτων πολυμέσων στα Εισερχόμενα

Μπορείτε να αναγνωρίσετε τα μηνύματα πολυμέσων από το εικονίδιο τους  :

- Για να ανοίξετε ένα μήνυμα πολυμέσων, μεταβείτε σε αυτό και πατήστε . Μπορείτε να δείτε μια εικόνα, να διαβάσετε ένα μήνυμα και να ακούσετε έναν ήχο ταυτόχρονα.

Κατά την αναπαραγωγή ήχου, πατήστε  ή  για να αυξήσετε ή να μειώσετε την ένταση του ήχου. Αν θέλετε να σιγήσει ο ήχος, πατήστε **Διακοπή**.

Αντικείμενα μηνύματος πολυμέσων


Επιλογές στην προβολή

Αντικείμενα: Άνοιγμα, Αποθήκευση, Αποστολή, Βοήθεια και Έξοδος.

- Για να δείτε τι είδη αντικειμένων έχουν περιληφθεί σε ένα μήνυμα πολυμέσων, ανοίξτε το μήνυμα και πατήστε **Επιλογές** → **Αντικείμενα**. Στην προβολή Αντικείμενα, μπορείτε να προβάλετε τα αρχεία που έχουν περιληφθεί στο μήνυμα πολυμέσων. Μπορείτε να επιλέξετε να αποθηκεύσετε το αρχείο στην κονσόλα παιχνιδιών ή να το στείλετε, όπως, για παράδειγμα, μέσω σύνδεσης Bluetooth, σε άλλη συσκευή.






Παράδειγμα: Μπορείτε να ανοίξετε ένα αρχείο vCard και να αποθηκεύσετε τις πληροφορίες επικοινωνίας του αρχείου στις Επαφές.

- Για να ανοίξετε ένα αρχείο, μεταβείτε σε αυτό και πατήστε .



Σημαντικό: Τα αντικείμενα ενός μηνύματος πολυμέσων μπορεί να έχουν ιούς ή να προκαλέσουν ζημιά στην κονσόλα παιχνιδιών ή στον υπολογιστή σας. Μην ανοίξετε κανένα συνημμένο αντικείμενο, εάν δεν είστε σίγουροι για τη φερεγγυότητα του αποστολέα. Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στην ενότητα ‘Διαχείριση πιστοπ/κών’, σ. 58.


Ήχοι σε μήνυμα πολυμέσων

Τα αντικείμενα ήχου σε ένα μήνυμα πολυμέσων διακρίνονται από την ένδειξη  στη γραμμή πλοήγησης. Οι ήχοι εξ' ορισμού αναπαράγονται από το megάφωνο. Για να σταματήσει η αναπαραγωγή του ήχου, πατήστε **Διακοπή** κατά την αναπαραγωγή του ήχου. Μπορείτε να αλλάξετε τη στάθμη της έντασης πατώντας  ή .

- Αν θέλετε να ακούσετε ξανά έναν ήχο μετά την εμφάνιση όλων των αντικειμένων και τη διακοπή αναπαραγωγής του ήχου, πατήστε **Επιλογές** → **Αναπαραγ. ηχ. κλιπ**.

Λήψη έξυπνων μηνυμάτων

Η κονσόλα παιχνιδιών μπορεί να λάβει πολλά είδη έξυπνων μηνυμάτων, μηνυμάτων κειμένου που περιέχουν δεδομένα (τα οποία ονομάζονται και μηνύματα Over-The-Air ή OTA). Για να ανοίξετε ένα έξυπνο μήνυμα που λάβατε,

ανοίξτε τα Εισερχόμενα, μεταβείτε σε αυτό (📧), και πατήστε .

- *Εικονομνήμια* - για να αποθηκεύσετε την εικόνα στο φάκελο *Εικονομνήμια*. στα **Πολυμέσα**→ **Εικόνες** και να τη χρησιμοποιήσετε αργότερα, πατήστε **Επιλογές**→ *Αποθήκευση*.
- *Προσωπικά στοιχεία* - για να αποθηκεύσετε τις πληροφορίες επαφής, πατήστε **Επιλογές**→ *Αποθήκ. προσ. στοιχ.*



Σημείωση: Αν στα προσωπικά στοιχεία υπάρχουν συνημμένα πιστοποιητικά ή αρχεία ήχου, δεν θα αποθηκευτούν.

- *Ήχος κλήσης* - για να αποθηκεύσετε τον ήχο κλήσης στην εφαρμογή Σύνθεση, πατήστε **Επιλογές**→ *Αποθήκευση*.
- *Λογότυπο χειριστή* - για να αποθηκευτεί το λογότυπο, πατήστε **Επιλογές**→ *Αποθήκευση*. Το λογότυπο χειριστή μπορεί τώρα να εμφανιστεί σε κατάσταση αναμονής στη θέση των στοιχείων αναγνώρισης του χειριστή του δικτύου.
- *Καταχώριση ημερολογίου* - για να αποθηκεύσετε την πρόσκληση στο Ημερολόγιο, πατήστε **Επιλογές**→ *Αποθήκ. στο Ημ/γιο*.
- *Μήνυμα WAP* - για να αποθηκεύσετε το σελιδοδείκτη, πατήστε **Επιλογές**→ *Αποθ. στους α/δ*. Ο σελιδοδείκτης προστίθεται στη λίστα σελιδοδεικτών της υπηρεσίας προγράμματος περιήγησης.
Αν το μήνυμα περιέχει τόσο ρυθμίσεις σημείου πρόσβασης όσο και σελιδοδείκτες προγράμματος περιήγησης, για να αποθηκεύσετε τα δεδομένα,

πατήστε **Επιλογές**→ *Αποθήκευση όλων*. Ή πατήστε **Επιλογές**→ *Προβολή στοιχείων* για να προβάλετε ξεχωριστά τις πληροφορίες για το σελιδοδείκτη από τις πληροφορίες για το στοιχείο πρόσβασης. Αν δεν θέλετε να αποθηκεύσετε όλα τα δεδομένα, επιλέξτε μια ρύθμιση ή ένα σελιδοδείκτη, ανοίξτε τις λεπτομέρειες και πατήστε **Επιλογές**→ *Αποθ. στις Ρυθμίσεις ή Αποθ. στους α/δ*. ανάλογα με το τι έχετε επιλέξει.




Συμβουλή! Για να αλλάξετε τις προεπιλεγμένες του σημείου πρόσβασης για υπηρεσίες WAP ή μηνύματα πολυμέσων, μεταβείτε στις **Υπηρεσίες**→ **Επιλογές**→ *Ρυθμίσεις*→ *Προεπιλ. σημείο πρόσβ. ή Μηνύματα*→ **Επιλογές**→ *Ρυθμίσεις*→ *Μήνυμα multimedia*→ *Προτιμώμενη σύνδεση*.

- *Ειδοποίηση e-mail* - Σας ενημερώνει πόσα νέα μηνύματα e-mail έχετε στο απομακρυσμένο γραμματοκιβώτιό σας. Μια αναλυτική ειδοποίηση μπορεί να περιέχει πιο λεπτομερείς πληροφορίες, όπως το θέμα, τον αποστολέα, τα συνημμένα κ.ά.
- Επιπλέον, μπορείτε να λάβετε έναν αριθμό υπηρεσίας μηνυμάτων κειμένου, τον αριθμό του αυτόματου τηλεφωνητή μηνυμάτων ομιλίας, ρυθμίσεις προφίλ για απομακρυσμένο συγχρονισμό, ρυθμίσεις σημείου πρόσβασης για το πρόγραμμα περιήγησης, μηνύματα πολυμέσων ή e-mail, ρυθμίσεις δέσμης εντολών έναρξης σύνδεσης σε σημείο πρόσβασης, ή ρυθμίσεις e-mail.

Για να αποθηκεύσετε τις ρυθμίσεις, πατήστε **Επιλογές**→ *Αποθ. στις ρυθμ. SMS*, *Αποθ. στα μην. Ομιλ.*


Αποθ. στις ρυθμίσεις, Αποθ. στις Ρυθμίσεις ή Αποθ. στις ρυθ. email.

 **Συμβουλή!** Αν λάβετε ένα αρχείο vCard με συνημμένη εικόνα, μπορείτε να αποθηκεύσετε και την εικόνα στις Επαφές.



Μηνύματα υπηρεσίας

Μπορείτε να παραγγείλετε μηνύματα υπηρεσίας (μηνύματα προώθησης) από φορείς δικτύου. Τα μηνύματα υπηρεσίας είναι ειδοποιήσεις, για παράδειγμα, τίτλοι ειδήσεων, και μπορεί να περιέχουν ένα μήνυμα κειμένου ή μια διεύθυνση υπηρεσίας προγράμματος περιήγησης. Για να εγγραφείτε στην υπηρεσία αυτή, επικοινωνήστε με το φορέα δικτύου.

Οι φορείς δικτύου μπορούν να ενημερώνουν ένα υπάρχον μήνυμα υπηρεσίας κάθε φορά που λαμβάνεται νέο μήνυμα υπηρεσίας. Τα μηνύματα μπορούν να ενημερώνονται ακόμη και αν τα έχετε μετακινήσει σε άλλο φάκελο από τα Εισερχόμενα. Όταν τα μηνύματα υπηρεσίας λήξουν, διαγράφονται αυτόματα.

 Επιλογές κατά την προβολή μηνύματος υπηρεσίας: *Λήψη μηνύματος, Μετακίν. σε φάκελο, Στοιχεία μηνύματος, Βοήθεια και Έξοδος.*

Προβολή μηνυμάτων υπηρεσίας στα Εισερχόμενα

- 1 Στα Εισερχόμενα, μετακινηθείτε σε ένα μήνυμα υπηρεσίας () και πατήστε .


- 2 Για λήψη ή προβολή του μηνύματος, πατήστε **Λήψη μηνύματος**. Στην οθόνη εμφανίζεται η ειδοποίηση *Λήψη μηνύματος....* Η κονσόλα παιχνιδιών ξεκινά μια σύνδεση για μεταφορά δεδομένων, εάν είναι απαραίτητο.
- 3 Πατήστε **Πίσω** για να επιστρέψετε στα Εισερχόμενα.

Προβολή μηνυμάτων υπηρεσίας στο πρόγραμμα περιήγησης

Κατά την περιήγηση, πατήστε **Επιλογές** → *Ανάγνωση μην. υπηρ.* για λήψη και προβολή νέων μηνυμάτων υπηρεσίας.

Οι φάκελοί μου



 Επιλογές στο Οι φάκελοί μου:
Άνοιγμα, Δημιουργία μηνύμ., Διαγραφή, Στοιχεία μηνύματος, Μετακίν. σε φάκελο, Νέος φάκελος, Μετονομ. φακέλου, Βοήθεια και Έξοδος.

Εδώ μπορείτε να οργανώσετε τα μηνυμάτά σας σε φακέλους, να δημιουργήσετε νέους φακέλους, καθώς και να μετονομάσετε και να διαγράψετε φακέλους. Πατήστε **Επιλογές** → *Μετακίν. σε φάκελο, Νέος φάκελος, or Μετονομ. φακέλου*. Για περισσότερες πληροφορίες, βλέπε 'Μετακίνηση στοιχείων σε φάκελο', σ. 15.

Φάκελος Πρότυπα

- Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πρότυπα κειμένου για να εξοικονομήσετε χρόνο αποφεύγοντας να γράφετε από την αρχή μηνύματα που στέλνεται συχνά. Για να δημιουργήσετε νέο πρότυπο, πατήστε **Επιλογές** → **Νέο πρότυπο**.

Γραμματοκιβώτιο



Όταν ανοίγετε αυτό τον φάκελο, μπορείτε να συνδεθείτε στο απομακρυσμένο γραμματοκιβώτιό σας:


- για να λάβετε τις επικεφαλίδες νέων e-mail ή μηνυμάτων, ή
- για να προβάλετε, σε λειτουργία χωρίς σύνδεση, τις επικεφαλίδες ή τα μηνύματα e-mail που ανακτήσατε παλαιότερα.

Εάν επιλέξετε **Νέο μήνυμα** → **Δημιουργία: E-mail ή Γραμ/κιβώτιο** στην κύρια προβολή της εφαρμογής Μηνύματα και δεν έχετε κάνει τις ρυθμίσεις του λογαριασμού σας e-mail, θα σας ζητηθεί να το κάνετε. Ανατρέξτε στην ενότητα '**Ρυθμίσεις απαραίτητες για e-mail**', σ. 92.

Όταν δημιουργείτε νέο γραμματοκιβώτιο, το όνομα που της δίνετε αντικαθιστά αυτόματα την επιλογή **Γραμ/κιβώτιο** στην κύρια προβολή της εφαρμογής Μηνύματα. Μπορείτε να έχετε περισσότερα από ένα γραμματοκιβώτια (το πολύ έξι).

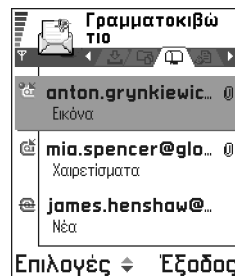
Άνοιγμα του γραμματοκιβωτίου

Όταν ανοίγετε το γραμματοκιβώτιο, μπορείτε να διαλέξετε εάν θέλετε να προβάλετε τα μηνύματα e-mail που έχετε ανακτήσει προηγουμένως και τις επικεφαλίδες των μηνυμάτων e-mail σε λειτουργία χωρίς σύνδεση ή να συνδεθείτε στο διακομιστή e-mail.

- Όταν μετακινηθείτε στο γραμματοκιβώτιο και πατήσετε , η κονσόλα παιχνιδιών σας ρωτά αν θέλετε **Σύνδεση με το γραμματοκιβώτιο**; Πατήστε **Ναι** για να συνδεθείτε στο γραμματοκιβώτιό σας ή **Όχι** για να προβάλετε σε λειτουργία χωρίς σύνδεση τα μηνύματα e-mail που είχατε ανακτήσει προηγουμένως.
- Ένας άλλος τρόπος για να δημιουργήσετε μια σύνδεση είναι πατώντας **Επιλογές** → **Σύνδεση**.


Προβολή μηνυμάτων e-mail σε κατάσταση σύνδεσης

Κατά την προβολή μηνυμάτων με σύνδεση, είστε συνεχώς συνδεδεμένοι σε ένα απομακρυσμένο γραμματοκιβώτιο μέσω μιας κλήσης δεδομένων ή μιας σύνδεσης για μεταφορά πακέτου δεδομένων. Βλέπε επίσης '**Ενδείξεις που σχετίζονται με συνδέσεις για μεταφορά δεδομένων**', σ. 12, '**Κλήσεις δεδομένων GSM**', σ.



50 και 'Κατάκτηση δεδομένων (General Packet Radio Service, GPRS)', σ. 50.

Επιλογές κατά την προβολή των επικεφαλίδων e-mail: *Άνοιγμα, Δημιουργία μηνύμ., Σύνδεση / Αποσύνδεση, Ανάκτηση e-mail, Διαγραφή, Στοιχεία μηνύματος, Αντιγρ. σε φάκελο, Επιλογή/Εξάιρεση, Βοήθεια* και *Έξοδος*.

 **Σημείωση:** Αν χρησιμοποιείτε το πρωτόκολλο POP3, τα μηνύματα e-mail δεν ενημερώνονται αυτόματα σε κατάσταση σύνδεσης. Για να δείτε τα νεότερα μηνύματα e-mail, πρέπει να αποσυνδεθείτε και στη συνέχεια να συνδεθείτε ξανά με το γραμματοκιβώτιό σας.

Προβολή μηνυμάτων e-mail σε λειτουργία χωρίς σύνδεση

Όταν προβάλετε τα μηνύματα e-mail σε λειτουργία χωρίς σύνδεση, η κονσόλα παιχνιδιών δεν είναι συνδεδεμένη στο απομακρυσμένο γραμματοκιβώτιο.



Για να προβάλετε τα μηνύματα e-mail σε λειτουργία χωρίς σύνδεση, πρέπει πρώτα να ανακτήσετε τα μηνύματα e-mail από το γραμματοκιβώτιό σας. Διαβάστε την ενότητα που ακολουθεί. Αφού λάβετε τα μηνύματα e-mail στην κονσόλα παιχνιδιών, για να τερματίσετε τη σύνδεση, πατήστε **Επιλογές** → *Αποσύνδεση*.


Μπορείτε να συνεχίσετε σε λειτουργία χωρίς σύνδεση την ανάγνωση των επικεφαλίδων ή/και των μηνυμάτων e-mail που ανακτήσατε. Μπορείτε να γράψετε νέα μηνύματα e-mail, να απαντήσετε στα μηνύματα e-mail που λάβατε και


να τα προωθήσετε. Μπορείτε να ορίσετε την απαιτούμενη ρύθμιση για να γίνει αποστολή των μηνυμάτων e-mail την επόμενη φορά που θα συνδεθείτε στο γραμματοκιβώτιο. Την επόμενη φορά που θα ανοίξετε το *Γραμ/κιβώτιο* και θα θελήσετε να προβάλετε και να διαβάσετε τα μηνύματα e-mail σε λειτουργία χωρίς σύνδεση, απαντήστε **Όχι** στην ερώτηση *Σύνδεση με το γραμματοκιβώτιο*.

Λήψη μηνυμάτων e-mail από το γραμματοκιβώτιο


- Σε λειτουργία χωρίς σύνδεση, πατήστε **Επιλογές** → *Σύνδεση* για να συνδεθείτε σε ένα απομακρυσμένο γραμματοκιβώτιο.

Η προβολή του απομακρυσμένου γραμματοκιβωτίου είναι παρόμοια με το φάκελο *Εισερχομένων* στα Μηνύματα. Μπορείτε να μετακινηθείτε πάνω και κάτω στη λίστα πατώντας  ή . Τα παρακάτω εικονίδια χρησιμοποιούνται για να δηλώσουν την κατάσταση του e-mail:

 - νέο μήνυμα e-mail (σε κατάσταση αποσύνδεσης ή σύνδεσης). Το περιεχόμενο δεν έχει ανακτηθεί από το γραμματοκιβώτιο στην κονσόλα παιχνιδιών (το βέλος στο εικονίδιο είναι στραμμένο προς τα έξω).

 - νέο μήνυμα e-mail, το περιεχόμενο έχει ανακτηθεί από το γραμματοκιβώτιο (το βέλος είναι στραμμένο προς τα μέσα).

 - για μηνύματα e-mail που έχουν αναγνωστεί.

 - για επικεφαλίδες μηνυμάτων e-mail που έχουν αναγνωστεί και το περιεχόμενο του μηνύματος έχει διαγραφεί από την κονσόλα παιχνιδιών.


- Όταν έχετε ενεργή σύνδεση με ένα απομακρυσμένο γραμματοκιβώτιο, πατήστε **Επιλογές** → **Ανάκτηση e-mail** →
 - Νέα** - για να ανακτήσετε όλα τα νέα μηνύματα e-mail στην κονσόλα παιχνιδιών.
 - Επιλεγμένα** - για να ανακτήσετε μόνο τα μηνύματα e-mail που είναι επιλεγμένα.
Χρησιμοποιήστε τις εντολές **Επιλογή/Εξάιρεση** → **Επιλογή/Εξάιρεση** για να επιλέξετε ένα προς ένα τα μηνύματα που θέλετε. Βλέπε σ. 15 για πληροφορίες σχετικά με την ταυτόχρονη επιλογή πολλαπλών στοιχείων.
 - Όλα** - για να ανακτήσετε όλα τα μηνύματα που βρίσκονται στο γραμματοκιβώτιο.
 Για να ακυρώσετε την ανάκτηση, πατήστε **Ακύρωση**.
- Αφού ανακτήσετε τα μηνύματα e-mail, μπορείτε να συνεχίσετε την προβολή τους σε κατάσταση σύνδεσης. Πατήστε **Επιλογές** → **Αποσύνδεση** για να τερματιστεί η σύνδεση και να συνεχίσετε την προβολή των μηνυμάτων e-mail σε λειτουργία χωρίς σύνδεση.

Αντιγραφή μηνυμάτων e-mail σε άλλο φάκελο

Αν θέλετε να αντιγράψετε ένα e-mail από το απομακρυσμένο γραμματοκιβώτιο σε ένα φάκελο του φακέλου Οι φάκελοί μου, πατήστε **Επιλογές** → **Αντιγραφή**. Επιλέξτε φάκελο από τη λίστα και πατήστε **Εντάξει**.

Άνοιγμα μηνυμάτων e-mail

Επιλογές κατά την προβολή μηνύματος e-mail: *Απάντηση, Προώθηση, Διαγραφή, Συνημμένα, Στοιχεία μηνύματος, Μετακίν. σε φάκελο, Προσθ. στις Επαφές, Εύρεση, Βοήθεια και Έξοδος.*

- Όταν προβάλετε μηνύματα e-mail είτε σε σύνδεση είτε εκτός σύνδεσης, μεταβείτε στο μήνυμα e-mail που θέλετε και πατήστε  για να ανοίξει. Αν το μήνυμα e-mail δεν έχει ανακτηθεί (το βέλος στο εικονίδιο είναι στραμμένο προς τα έξω) και βρίσκεστε σε λειτουργία χωρίς σύνδεση και επιλέξετε **Άνοιγμα**, η κονσόλα παιχνιδιών θα σας ρωτήσει εάν θέλετε να ανακτήσετε αυτό το μήνυμα από το γραμματοκιβώτιο.



Σημείωση: Η σύνδεση για μεταφορά δεδομένων παραμένει ενεργή μετά την ανάκτηση του e-mail. Πατήστε **Επιλογές** → **Αποσύνδεση** για να τερματιστεί η σύνδεση.


Αποσύνδεση από το γραμματοκιβώτιο


Σε κατάσταση σύνδεσης, πατήστε **Επιλογές** → **Αποσύνδεση** για να τερματιστεί η κλήση δεδομένων ή η σύνδεση GPRS στο απομακρυσμένο γραμματοκιβώτιο. Ανατρέξτε επίσης στην ενότητα 'Ενδείξεις που σχετίζονται με συνδέσεις για μεταφορά δεδομένων', σ. 12.


Προβολή συνημμένων σε e-mail

Επιλογές στην προβολή

Συνημμένα: Άνοιγμα, Ανάκτηση, Αποθήκευση, Αποστολή, Διαγραφή, Βοήθεια και Έξοδος.


- Ανοίξετε ένα μήνυμα που έχει την ένδειξη συνημμένου  και πατήστε **Επιλογές** → **Συνημμένα** για να ανοίξει η προβολή Συνημμένα. Στην προβολή Συνημμένα, μπορείτε να ανακτήσετε, να ανοίξετε ή να αποθηκεύσετε συνημμένα. Μπορείτε επίσης να στείλετε συνημμένα μέσω σύνδεσης Bluetooth.

 **Σημαντικό:** Τα συνημμένα ενός μηνύματος e-mail μπορεί να έχουν ιούς ή να προκαλέσουν ζημιά στην κονσόλα παιχνιδιών ή στον υπολογιστή σας. Μην ανοίξετε κανένα συνημμένο αντικείμενο, εάν δεν είστε σίγουροι για τη φερεγγυότητα του αποστολέα. Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στην ενότητα 'Διαχείριση πιστοπ/κών', σ. 58.


 **Συμβουλή!** Για εξοικονόμηση χώρου στη μνήμη, μπορείτε να αφαιρέσετε τα συνημμένα ενός μηνύματος e-mail αλλά να τα κρατήσετε στο διακομιστή e-mail. Πατήστε **Επιλογές** → **Διαγραφή** στην προβολή Συνημμένα.


Ανάκτηση συνημμένων στην κονσόλα παιχνιδιών

- Αν η ένδειξη συνημμένου είναι θαμπή, σημαίνει ότι δεν έχει γίνει ανάκτηση του συνημμένου στην κονσόλα παιχνιδιών. Για να ανακτήσετε το συνημμένο, μετακινηθείτε σε αυτό και πατήστε **Επιλογές** → **Ανάκτηση**.

 **Σημείωση:** Αν το γραμματοκιβώτιό σας χρησιμοποιεί το πρωτόκολλο IMAP 4, μπορείτε να αποφασίσετε εάν θέλετε να ανακτήσετε μόνο τις επικεφαλίδες των e-mail, μόνο τα μηνύματα ή τα μηνύματα και τα συνημμένα. Με το πρωτόκολλο POP3, μπορείτε να ανακτήσετε τις επικεφαλίδες των e-mail μόνο ή τα μηνύματα με τα συνημμένα. Για περισσότερες πληροφορίες, βλέπε σ. 107.

Άνοιγμα συνημμένου

- 1 Στην προβολή Συνημμένα, μετακινηθείτε σε ένα συνημμένο και πατήστε  για να ανοίξει.
 - Σε κατάσταση σύνδεσης, τα συνημμένα ανακτώνται αυτόματα από το διακομιστή και ανοίγουν στην αντίστοιχη εφαρμογή.
 - Σε λειτουργία χωρίς σύνδεση, η κονσόλα παιχνιδιών σας ρωτά εάν θέλετε να γίνει ανάκτηση και λήψη των συνημμένων στην κονσόλα παιχνιδιών. Αν απαντήσετε *Ναι*, γίνεται σύνδεση με το απομακρυσμένο γραμματοκιβώτιο.
- 2 Πατήστε **Πίσω** για να επιστρέψετε στην προβολή των μηνυμάτων e-mail.

 **Συμβουλή!** Οι μορφές εικόνas που υποστηρίζονται βρίσκονται στη σ. 72. Για να δείτε μια λίστα με τις άλλες μορφές αρχείων που υποστηρίζονται από την κονσόλα παιχνιδιών Nokia N-Gage, επισκεφθείτε τη διεύθυνση www.n-gage.com για πληροφορίες σχετικά με το προϊόν.

Αποθήκευση συνημμένων ξεχωριστά

Για να αποθηκεύσετε ένα συνημμένο, πατήστε **Επιλογές** → **Αποθήκ.** στην προβολή Συνημμένα. Το συνημμένο αποθηκεύεται στην αντίστοιχη εφαρμογή. Για παράδειγμα, οι ήχοι αποθηκεύονται στην εφαρμογή Εγγραφή και τα αρχεία κειμένου (.TXT) στις Σημειώσεις.



Σημείωση: Συνημμένα όπως οι εικόνες μπορούν να αποθηκευτούν στην κάρτα μνήμης, εάν χρησιμοποιείται τέτοια κάρτα.

Διαγραφή μηνυμάτων e-mail

- Για να διαγράψετε ένα μήνυμα e-mail από την κονσόλα παιχνιδιών χωρίς να διαγραφεί από το απομακρυσμένο γραμματοκιβώτιο.

Πατήστε **Επιλογές** → **Διαγραφή** → **Μόνο συσκευή**.



Σημείωση: Η κονσόλα παιχνιδιών αντιγράφει τις κεφαλίδες των μηνυμάτων e-mail στο απομακρυσμένο γραμματοκιβώτιο. Επομένως, παρόλο που διαγράφετε το περιεχόμενο του μηνύματος, η επικεφαλίδα του μηνύματος e-mail παραμένει στην κονσόλα παιχνιδιών. Αν θέλετε να διαγράψετε και την επικεφαλίδα, πρέπει πρώτα να διαγράψετε το μήνυμα e-mail από το απομακρυσμένο γραμματοκιβώτιο και ύστερα να πραγματοποιήσετε σύνδεση από την κονσόλα παιχνιδιών προς το απομακρυσμένο γραμματοκιβώτιο και πάλι για να ενημερώσετε την κατάσταση.

- Για να διαγράψετε ένα μήνυμα e-mail και από την κονσόλα παιχνιδιών και από το απομακρυσμένο γραμματοκιβώτιο.
Πατήστε **Επιλογές** → **Διαγραφή** → **Συσκευή και διακομ.**



Σημείωση: Σε λειτουργία χωρίς σύνδεση, το e-mail θα διαγραφεί πρώτα από την κονσόλα παιχνιδιών. Στη διάρκεια της επόμενης σύνδεσης με το απομακρυσμένο γραμματοκιβώτιο, θα διαγραφεί αυτόματα και από το απομακρυσμένο γραμματοκιβώτιο. Αν χρησιμοποιείτε το πρωτόκολλο POP3, τα μηνύματα που έχουν επισημανθεί για διαγραφή διαγράφονται αφού τερματίσετε τη σύνδεση με το απομακρυσμένο γραμματοκιβώτιο.

Ανάρτηση διαγραφής μηνυμάτων e-mail σε λειτουργία χωρίς σύνδεση

Για να αναιρέσετε τη διαγραφή ενός e-mail και από την κονσόλα παιχνιδιών και από το διακομιστή, μεταβείτε σε ένα μήνυμα e-mail που έχει επισημανθεί για διαγραφή στην επόμενη σύνδεση με το γραμματοκιβώτιο (☒) και πατήστε **Επιλογές** → **Ανάρτηση διαγραφής**.

Εξερχόμενα

Ο φάκελος Εξερχόμενα είναι ένας χώρος προσωρινής αποθήκευσης για μηνύματα που πρόκειται να αποσταλούν.



Παράδειγμα: Τα μηνύματα τοποθετούνται στα Εξερχόμενα όταν, για παράδειγμα, η κονσόλα



παιχνιδιών βρίσκεται εκτός της περιοχής κάλυψης του δικτύου σας. Μπορείτε να προγραμματίσετε την αποστολή των μηνυμάτων e-mail την επόμενη φορά που θα συνδεθείτε στο απομακρυσμένο γραμματοκιβώτιο.

Κατάσταση των μηνυμάτων στα Εξερχόμενα

- **Αποστολή...** – Πραγματοποιείται σύνδεση και αποστολή του μηνύματος.
- **Αναμονή... /Σε αναμονή** – Για παράδειγμα, αν υπάρχουν δύο όμοιοι τύποι μηνυμάτων στα Εξερχόμενα, το ένα περιμένει μέχρι να αποσταλεί το πρώτο.
- **Νέα αποστολή σε (χρόνος)** – Η αποστολή απέτυχε. Η κονσόλα παιχνιδιών θα προσπαθήσει να στείλει ξανά το μήνυμα μετά από συγκεκριμένο χρονικό διάστημα. Πατήστε **Αποστολή** εάν θέλετε να επαναληφθεί η αποστολή αμέσως.
- **Αναβλήθηκε** – Μπορείτε να ορίσετε να αναβληθεί η αποστολή ορισμένων μηνυμάτων ενώ βρίσκονται στα Εξερχόμενα. Μετακινηθείτε σε ένα μήνυμα που αποστέλλεται και πατήστε **Επιλογές** → **Αναβολή αποστολής**.
- **Απέτυχε** – Συμπληρώθηκε ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών επανάληψης της αποστολής. Η αποστολή απέτυχε. Αν πρόκειται για μήνυμα κειμένου, ανοίξτε το μήνυμα και βεβαιωθείτε ότι οι ρυθμίσεις αποστολής είναι σωστές.

Προβολή των μηνυμάτων κάρτας SIM

Για να προβάλετε τα μηνύματα κάρτας SIM, πρέπει πρώτα να τα αντιγράψετε σε ένα φάκελο στην κονσόλα παιχνιδιών.

- 1 Στην κύρια προβολή της εφαρμογής Μηνύματα, πατήστε **Επιλογές** → **Μηνύματα SIM**.
- 2 Πατήστε **Επιλογές** → **Επιλογή/Εξάιρεση** → **Επιλογή ή Επιλογή όλων** για να επισημάνετε τα μηνύματα που θέλετε.
- 3 Πατήστε **Επιλογές** → **Αντιγραφή**. Εμφανίζεται μια λίστα με φακέλους.
- 4 Επιλέξτε ένα φάκελο και πατήστε **Εντάξει**. Μεταβείτε στο φάκελο για να προβάλετε τα μηνύματα.

Εκπομπή κυψέλης (υπηρεσία δικτύου)






- ➡ Στην κύρια προβολή της εφαρμογής Μηνύματα, πατήστε **Επιλογές** → **Εκπομπή κυψέλης**.

Επιλογές στην Εκπομπή κυψέλης: **Ανοιγμα Συνδρομής / Διακοπή συνδρομής, Άμεση αποστολή / Κανονική αποστολή, Θέμα, Ρυθμίσεις, Βοήθεια και Έξοδος**.

Με αυτήν την υπηρεσία δικτύου, μπορείτε να λαμβάνετε μηνύματα για διάφορα θέματα, όπως για τον καιρό ή την

κίνηση στους δρόμους, από το φορέα παροχής υπηρεσιών δικτύου.

Για πληροφορίες σχετικά με τα διαθέσιμα θέματα και τους αντίστοιχους αριθμούς τους, επικοινωνήστε με το φορέα παροχής υπηρεσιών δικτύου. Στην κύρια προβολή μπορείτε να δείτε:

- την κατάσταση του θέματος:  - για νέα μηνύματα συνδρομητή και  - για νέα μηνύματα διακοπής συνδρομής.
- τον αριθμό θέματος, το όνομα του θέματος, και εάν έχει επισημανθεί () ότι απαιτεί παρακολούθηση. Θα λαμβάνετε ειδοποίηση όταν φθάνουν μηνύματα που ανήκουν σε επισημασμένα για παρακολούθηση θέματα.



Σημείωση: Μια σύνδεση πακέτων δεδομένων (GPRS) ενδέχεται να εμποδίσει τη λήψη μηνυμάτων εκπομπής κυψέλης. Επικοινωνήστε με τον χειριστή του δικτύου σας για τις σωστές ρυθμίσεις GPRS. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τις ρυθμίσεις GPRS, ανατρέξτε στην ενότητα 'Κατάμνηση δεδομένων (General Packet Radio Service, GPRS)', σ. 50.

Επεξεργαστής εντολών υπηρεσίας



➡ Στην κύρια προβολή της εφαρμογής Μηνύματα, πατήστε **Επιλογές** → *Εντολές υπηρεσίας*.


Μπορείτε να στείλετε στο φορέα παροχής υπηρεσιών του δικτύου σας αιτήσεις υπηρεσιών (γνωστές και ως εντολές

USSD), όπως για παράδειγμα εντολές ενεργοποίησης για υπηρεσίες δικτύου.

Για περισσότερες πληροφορίες, επικοινωνήστε με το φορέα παροχής υπηρεσιών του δικτύου. Για να στείλετε μια αίτηση:

- σε κατάσταση αναμονής ή στη διάρκεια ενεργής κλήσης, πληκτρολογήστε τον ή τους αριθμούς της εντολής και πατήστε **Αποστ.** ή
- αν πρέπει να πληκτρολογήσετε γράμματα και αριθμούς, επιλέξτε **Μηνύματα** → **Επιλογές** → *Εντολές υπηρεσίας*.

Ρυθμίσεις μηνυμάτων

Οι ρυθμίσεις μηνυμάτων έχουν χωριστεί σε ομάδες ανάλογα με τους διαφορετικούς τύπους μηνυμάτων. Μετακινηθείτε στις ρυθμίσεις που θέλετε να επεξεργαστείτε και πατήστε .


Ρυθμίσεις για μηνύματα κειμένου

Επιλογές κατά την επεξεργασία των ρυθμίσεων του κέντρου μηνυμάτων κειμένου: *Νέο κέντρο μην., Επεξεργασία, Διαγραφή, Βοήθεια και Έξοδος.*

Μεταβείτε στα **Μηνύματα** και πατήστε **Επιλογές** → *Ρυθμίσεις* → *Σύντομο μήνυμα* για να εμφανιστεί η παρακάτω λίστα ρυθμίσεων:

- *Κέντρα μηνυμάτων* - Εμφανίζει όλα τα κέντρα υπηρεσιών μηνυμάτων κειμένου που έχουν οριστεί.





Ανατρέξτε στην ενότητα 'Προσθήκη νέου κέντρου μηνυμάτων κειμένου', σ. 105.

- **Κέντρο μην. σε χρήση** (Κέντρο μηνυμάτων σε χρήση) – Προσδιορίζει ποιο κέντρο μηνυμάτων χρησιμοποιείται για την παράδοση μηνυμάτων κειμένου και έξυπνων μηνυμάτων, όπως τα εικονομηνύματα.
 - **Λήψη αναφοράς** (αναφορά παράδοσης) – Όταν για αυτή την υπηρεσία δικτύου έχετε επιλέξει *Ναι*, η κατάσταση του απεσταλμένου μηνύματος (*Εκκρεμεί, Απέτυχε, Παραδόθηκε*) εμφανίζεται στο Μητρώο. Εάν έχετε επιλέξει *Όχι*, στο Μητρώο εμφανίζεται μόνο η κατάσταση *Εστάλη*. Βλέπε σ. 25.
 - **Διάρκεια μηνύματος** – Αν η πρόσβαση στον παραλήπτη ενός μηνύματος δεν είναι δυνατή εντός της χρονικής περιόδου ισχύος του μηνύματος, τότε το μήνυμα διαγράφεται από το κέντρο της υπηρεσίας μηνυμάτων κειμένου. Σημειώστε ότι το δίκτυο πρέπει να υποστηρίζει αυτή τη λειτουργία για να είναι διαθέσιμη. *Μέγιστος χρόνος* είναι το μέγιστο χρονικό διάστημα που επιτρέπεται από το δίκτυο.
 - **Μήνυμα αποστέλλ. ως** – Οι επιλογές είναι *Κείμενο, Φαξ, Τηλε-ειδοποίηση* και *E-mail*. Για περισσότερες πληροφορίες, επικοινωνήστε με το χειριστή του δικτύου σας.
-  **Σημείωση:** Αλλάζτε την επιλογή αυτή μόνο όταν είστε σίγουροι ότι το κέντρο της υπηρεσίας μηνυμάτων σας υποστηρίζει τη μετατροπή των μηνυμάτων κειμένου στις παραπάνω μορφές.
- **Προτιμώμενη σύνδεση** – Μπορείτε να στέλνετε μηνύματα κειμένου μέσω του κοινού δικτύου GSM ή μέσω

σύνδεσης GPRS, εφόσον υποστηρίζεται από το δίκτυό σας. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Κατάκτηση δεδομένων (General Packet Radio Service, GPRS)', σ. 50.

- **Απάντ. από ίδιο κέντρο** (υπηρεσία δικτύου) – Επιλέγοντας *Ναι*, αν ο παραλήπτης απαντήσει στο μήνυμά σας, το μήνυμά του αποστέλλεται χρησιμοποιώντας τον αριθμό του ίδιου κέντρου μηνυμάτων κειμένου.

Προσθήκη νέου κέντρου μηνυμάτων κειμένου

- 1 Ανοίξτε τα *Κέντρα μηνυμάτων* και πατήστε **Επιλογές** → *Νέο κέντρο μην.*
- 2 Πατήστε , πληκτρολογήστε ένα όνομα για το κέντρο υπηρεσίας και πατήστε **Εντάξει**.
- 3 Πατήστε , πατήστε  και πληκτρολογήστε τον αριθμό του κέντρου υπηρεσίας μηνυμάτων κειμένου (**Πρέπει να οριστεί**). Πατήστε **Εντάξει**. Χρειάζεστε τον αριθμό του κέντρου μηνυμάτων για να στείλετε μηνύματα κειμένου και εικονομηνύματα. Ο αριθμός σας παρέχεται από το φορέα παροχής υπηρεσιών δικτύου.
- Για να χρησιμοποιήσετε τις νέες ρυθμίσεις, επιστρέψτε στην προβολή των ρυθμίσεων. Μετακινηθείτε στην επιλογή *Κέντρο μην. σε χρήση*, πατήστε  και επιλέξτε το νέο κέντρο υπηρεσίας.

Ρυθμίσεις για μηνύματα πολυμέσων

Μεταβείτε στα **Μηνύματα** και πατήστε **Επιλογές** → *Ρυθμίσεις* → *Μήνυμα multimedia* για να εμφανιστεί η παρακάτω λίστα ρυθμίσεων:

- **Προτιμώμενη σύνδεση (Πρέπει να οριστεί)** – Επιλέξτε το σημείο πρόσβασης που θα χρησιμοποιηθεί ως προτιμώμενη σύνδεση για το κέντρο μηνυμάτων πολυμέσων. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Ρυθμίσεις απαραίτητες για τα μηνύματα πολυμέσων', σ. 90.



Σημείωση: Αν λάβετε ρυθμίσεις για τα μηνύματα πολυμέσων με τη μορφή έξυπνου μηνύματος και τις αποθηκεύσετε, οι ρυθμίσεις αυτές θα χρησιμοποιηθούν αυτόματα για την Προτιμώμενη σύνδεση. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Λήψη έξυπνων μηνυμάτων', σ. 95.

- **Δευτερεύουσα σύνδ.** – Επιλέξτε ποιο σημείο πρόσβασης θα χρησιμοποιηθεί ως δευτερεύουσα σύνδεση για το κέντρο μηνυμάτων πολυμέσων.



Σημείωση: Τόσο η Προτιμώμενη σύνδεση όσο και η Δευτερεύουσα σύνδ. πρέπει να έχουν την ίδια Αρχική σελίδα για το ίδιο κέντρο υπηρεσιών πολυμέσων. Διαφέρει μόνο η σύνδεση για μεταφορά δεδομένων.



Παράδειγμα: Σε περίπτωση που η προτιμώμενη σύνδεση χρησιμοποιεί σύνδεση για μεταφορά πακέτου δεδομένων, ίσως θέλετε να χρησιμοποιήσετε κλήση δεδομένων υψηλής ταχύτητας ή απλή κλήση δεδομένων για τη δευτερεύουσα σύνδεση. Έτσι μπορείτε να στέλνετε και να λαμβάνετε μηνύματα πολυμέσων ακόμη και όταν το δίκτυο στο οποίο βρίσκεστε δεν υποστηρίζει μεταφορά πακέτου δεδομένων. Για περισσότερες πληροφορίες, επικοινωνήστε με το

διαχειριστή ή το φορέα παροχής υπηρεσιών του δικτύου. Ανατρέξτε επίσης στην ενότητα 'Γενικές πληροφορίες σχετικά με τις συνδέσεις για τη μεταφορά δεδομένων και τα σημεία πρόσβασης', σ. 49.

- **Λήψη multimedia** – Επιλέξτε:
Οικείο δίκτ. μόνο – αν θέλετε να λαμβάνετε μηνύματα πολυμέσων μόνο όταν βρίσκεστε στο οικείο σας δίκτυο. Όταν βρίσκεστε εκτός του οικείου σας δικτύου, η λήψη μηνυμάτων multimedia είναι απενεργοποιημένη.
Πάντα ενεργοπ. – αν θέλετε να λαμβάνετε πάντα μηνύματα multimedia.
Απενεργοποιημ. – αν δεν θέλετε να λαμβάνετε καθόλου μηνύματα multimedia ή διαφημιστικά μηνύματα.



Σημαντικό:

- Όταν βρίσκεστε εκτός του οικείου σας δικτύου, η αποστολή και λήψη μηνυμάτων πολυμέσων ίσως έχει μεγαλύτερο κόστος.
- Εάν έχετε επιλέξει τις ρυθμίσεις *Οικείο δίκτ. μόνο* ή *Πάντα ενεργοπ.*, η κονσόλα παιχνιδιών μπορεί να πραγματοποιήσει κλήση δεδομένων ή σύνδεση GPRS χωρίς να το γνωρίζετε.
- **Κατά τη λήψη μηνύμ.** – Επιλέξτε:
Άμεση ανάκτηση – εάν θέλετε η κονσόλα παιχνιδιών να λάβει αμέσως τα μηνύματα πολυμέσων. Αν υπάρχουν

μηνύματα με κατάσταση 'Αναβλήθηκε', θα ανακτηθούν και αυτά.

Αναβ. ανάκτησης – αν θέλετε το κέντρο μηνυμάτων multimedia να αποθηκεύσει το μήνυμα για να το ανακτήσετε αργότερα. Για να ανακτήσετε το μήνυμα αργότερα, για τη ρύθμιση *Κατά τη λήψη μηνύμ.* επιλέξτε *Άμεση ανάκτηση*.

Απορρίψη μηνύμ. – αν θέλετε να απορρίπτονται τα μηνύματα πολυμέσων. Το κέντρο μηνυμάτων multimedia θα διαγράφει τα μηνύματα.

- **Να επιτραπ. ανώνυμο** – Επιλέξτε *Όχι*, αν θέλετε να απορρίπτονται τα μηνύματα που προέρχονται από ανώνυμο αποστολέα.
- **Λήψη διαφημιστικών** – Ορίστε εάν θέλετε να λαμβάνετε διαφημιστικά μηνύματα πολυμέσων ή όχι.
- **Αναφορές** – Επιλέξτε *Ναι*, αν θέλετε να εμφανίζεται στο Μητρώο η κατάσταση του απεσταλμένου μηνύματος (*Εκκρεμεί, Απέτυχε, Παραδόθηκε*). Βλέπε σ. 25.



Σημείωση: Η λήψη αναφοράς παράδοσης για ένα μήνυμα πολυμέσων που έχει σταλεί σε διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ίσως δεν είναι δυνατή.

- **Αποστ. αναφ. απαγορ.** – Επιλέξτε *Ναι*, αν δεν θέλετε να στέλνει η κονσόλα παιχνιδιών αναφορές παράδοσης για τα μηνύματα πολυμέσων που λαμβάνει.
- **Χρονική ισχύς μηνύμ.** – Αν η πρόσβαση στον παραλήπτη ενός μηνύματος δεν είναι δυνατή εντός της χρονικής περιόδου ισχύος του μηνύματος, τότε το μήνυμα διαγράφεται από το κέντρο μηνυμάτων multimedia. Σημειώστε ότι το δίκτυο πρέπει να υποστηρίζει αυτή τη

λειτουργία για να είναι διαθέσιμη. *Μέγιστος χρόνος* είναι το μέγιστο χρονικό διάστημα που επιτρέπεται από το δίκτυο.

- **Μέγεθος εικόνας** – Ορίστε το μέγεθος της εικόνας σε ένα μήνυμα πολυμέσων. Οι επιλογές είναι οι εξής: *Μικρό* (μέγιστο 160*120 pixel) και *Μεγάλο* (μέγιστο 640*480 pixel).
- **Προεπιλεγμένο ηχείο** – Επιλέξτε *Μεγάφωνο* ή *Ακουστικό*, εάν θέλετε οι ήχοι ενός μηνύματος πολυμέσων να αναπαράγονται μέσω του μεγαφώνου ή μέσω του ακουστικού. Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στην ενότητα '*Μεγάφωνο*', σ. 16.

Ρυθμίσεις για e-mail

Μεταβείτε στα **Μηνύματα** και πατήστε **Επιλογές** → *Ρυθμίσεις* → *E-mail*.

Ανοίξτε το *Γραμ/κιβ.* σε *χρήση* για να επιλέξετε ποιο γραμματοκιβώτιο θέλετε να χρησιμοποιήσετε.

Επιλογές κατά την επεξεργασία των ρυθμίσεων e-mail: *Επιλ. επεξεργασίας, Νέο γραμματοκιβ., Διαγραφή, Βοήθεια* και *Έξοδος*.

Ρυθμίσεις για τα Γραμματοκιβώτια

Επιλέξτε *Γραμματοκιβώτια* για να εμφανιστεί μια λίστα με τα γραμματοκιβώτια που έχουν οριστεί. Εάν δεν έχουν οριστεί γραμματοκιβώτια μηνυμάτων, θα σας ζητηθεί να ορίσετε ένα. Εμφανίζεται η παρακάτω λίστα ρυθμίσεων:

- **Όνομα γραμματοκιβ.** – Πληκτρολογήστε ένα περιγραφικό όνομα για το γραμματοκιβώτιο.

- *Σημ. πρόσβ. σε χρήση (Πρέπει να οριστεί)* – Το σημείο πρόσβασης στο Internet (IAP) που χρησιμοποιείται για το γραμματοκιβώτιο. Διαλέξτε σημείο IAP από τη λίστα. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τη δημιουργία σημείου IAP, ανατρέξτε επίσης στην ενότητα 'Ρυθμίσεις σύνδεσης', σ. 49.
- *Η διεύθυνση e-mail μου (Πρέπει να οριστεί)* – Πληκτρολογήστε τη διεύθυνση e-mail που σας παρέχει ο φορέας παροχής υπηρεσιών του δικτύου σας. Η διεύθυνση πρέπει να περιέχει το χαρακτήρα @. Οι απαντήσεις στα μηνύματά σας θα αποστέλλονται στη διεύθυνση αυτή.
- *Διακομ. εξερχ. μηνυμ.: (Πρέπει να οριστεί)* – Πληκτρολογήστε τη διεύθυνση IP ή το όνομα του κεντρικού υπολογιστή που στέλνει τα μηνύματά σας e-mail.
- *Αποστολή μηνύματος* – Ορίστε με ποιο τρόπο θα αποστέλλονται τα μηνύματα e-mail από την κονσόλα παιχνιδιών. *Αμέσως* – Πραγματοποιείται αμέσως σύνδεση με το γραμματοκιβώτιο αφού επιλέξετε *Αποστολή. Στην επόμενη σύνδ.* – Τα μηνύματα e-mail αποστέλλονται την επόμενη φορά που θα συνδεθείτε με το απομακρυσμένο γραμματοκιβώτιό σας.
- *Αποστ. αντιγ. σε μένα* – Επιλέξτε *Ναι* για να αποθηκευτεί ένα αντίγραφο του μηνύματος e-mail στο απομακρυσμένο γραμματοκιβώτιό σας και στη διεύθυνση που έχει οριστεί στην επιλογή *Η διεύθυνση e-mail μου*.
- *Με υπογραφή* – Επιλέξτε *Ναι* αν θέλετε να προσθέσετε υπογραφή στα μηνύματά σας e-mail και να αρχίσετε

να γράφετε ή να επεξεργάζεστε το κείμενο της υπογραφής.

- *Όνομα χρήστη:* – Πληκτρολογήστε το όνομα χρήστη που σας έχει δοθεί από το φορέα παροχής υπηρεσιών.
- *Κωδικός πρόσβασης:* – Πληκτρολογήστε τον κωδικό σας πρόσβασης. Αν αφήσετε αυτό το πεδίο κενό, θα σας ζητηθεί ο κωδικός πρόσβασης όταν προσπαθήσετε να συνδεθείτε στο απομακρυσμένο γραμματοκιβώτιό σας.
- *Διακομ. εισερχ. μηνυμ.: (Πρέπει να οριστεί)* – Η διεύθυνση IP ή το όνομα του κεντρικού υπολογιστή ο οποίος λαμβάνει τα μηνύματά σας e-mail.
- *Τύπος γραμματοκιβωτ.:* – Προσδιορίζει το πρωτόκολλο e-mail που προτείνει ο φορέας παροχής υπηρεσιών του απομακρυσμένου γραμματοκιβωτίου σας. Οι επιλογές είναι *POP3* και *IMAP4*.



Σημείωση: Η ρύθμιση αυτή μπορεί να γίνει μία μόνο φορά και δεν μπορείτε να την αλλάξετε αφού την αποθηκεύσετε και βγείτε από τις ρυθμίσεις για το γραμματοκιβώτιο.

- *Ασφάλεια* – Χρησιμοποιείται με τα πρωτόκολλα POP3, IMAP4 και SMTP για ασφαλή σύνδεση με το απομακρυσμένο γραμματοκιβώτιο.
- *Ασφαλής σύνδ. APOP* – Χρησιμοποιείται με το πρωτόκολλο POP3 για την κρυπτογράφηση των κωδικών πρόσβασης κατά την αποστολή τους στον απομακρυσμένο διακομιστή e-mail. Εάν έχετε επιλέξει IMAP4 στο *Τύπος γραμματοκιβωτ.:* η επιλογή αυτή δεν εμφανίζεται.

- **Ανάκτηση συνημμένου** (δεν εμφανίζεται εάν το πρωτόκολλο e-mail είναι POP3) - Για την ανάκτηση μηνυμάτων e-mail με ή χωρίς συνημμένα.
- **Ανάκτηση κεφαλίδων** - Για τον περιορισμό του αριθμού των κεφαλίδων μηνυμάτων e-mail που θέλετε να ανακτηθούν στην κονσόλα παιχνιδιών. Οι επιλογές είναι Όλες και Καθαρ. από χρήστ. και μπορούν να χρησιμοποιηθούν μόνο με το πρωτόκολλο IMAP4.

Ρυθμίσεις για μηνύματα υπηρεσίας

Όταν στα **Μηνύματα** πατήσετε **Επιλογές**→ **Ρυθμίσεις**→ **Μήνυμα υπηρεσίας**, εμφανίζεται η παρακάτω λίστα ρυθμίσεων:

- **Μηνύματα υπηρεσίας** - Επιλέξτε εάν θέλετε ή δεν θέλετε να λαμβάνετε μηνύματα υπηρεσίας.
- **Απαιτ. έλεγχ. στοιχ.** - Επιλέξτε εάν θέλετε να λαμβάνετε μηνύματα υπηρεσίας μόνο από εξουσιοδοτημένες πηγές.

Ρυθμίσεις για εκπομπή κυψέλης

Απευθυνθείτε στο φορέα δικτύου που χρησιμοποιείτε εάν η Εκπομπή κυψέλης είναι διαθέσιμη υπηρεσία, ποια είναι τα διαθέσιμα θέματα και οι αντίστοιχοι αριθμοί τους. Μεταβείτε στα **Μηνύματα**→ **Επιλογές**→ **Ρυθμίσεις**→ **Εκπομπή κυψέλης** για να αλλάξετε τις ρυθμίσεις:

- **Λήψη** - Ενεργοποιημένη ή Απενεργοπ.
- **Γλώσσα** - Όλες σας επιτρέπει να λαμβάνετε μηνύματα εκπομπής κυψέλης σε όλες τις υποστηριζόμενες

γλώσσες. **Επιλεγμένη** σας επιτρέπει να διαλέξετε σε ποιες γλώσσες θέλετε να λαμβάνετε τα μηνύματα εκπομπής κυψέλης. Αν η γλώσσα που επιθυμείτε δεν βρίσκεται στη λίστα, επιλέξτε Άλλη.

- **Ανίχνευση θεμάτων** - Αν λάβετε ένα μήνυμα που δεν ανήκει σε κανένα από τα υπάρχοντα θέματα και επιλέξετε **Ανίχνευση θεμάτων**→ **Ενεργοποιημένη**, ο αριθμός θέματος θα αποθηκευτεί αυτόματα. Ο αριθμός θέματος αποθηκεύεται στη λίστα θεμάτων και εμφανίζεται χωρίς όνομα. Επιλέξτε **Απενεργοπ.** εάν δεν θέλετε να αποθηκεύονται αυτόματα οι αριθμοί νέων θεμάτων.

Ρυθμίσεις για το φάκελο σταλθέντων

Μεταβείτε στα **Μηνύματα** και πατήστε **Επιλογές**→ **Ρυθμίσεις**→ Άλλο για να εμφανιστεί η παρακάτω λίστα ρυθμίσεων:

- **Αποθ. σταλθ. μηνύμ.** - Διαλέξτε εάν θέλετε να αποθηκεύεται ένα αντίγραφο κάθε μηνύματος κειμένου, μηνύματος πολυμέσων ή e-mail που έχει αποσταλεί στο φάκελο Σταλθέντα.
- **Αρ. αποθηκευμ. μηνυμ.** - Ορίστε πόσα απεσταλμένα μηνύματα θα αποθηκεύονται κάθε φορά στο φάκελο Σταλθέντα. Το προκαθορισμένο όριο είναι 20 μηνύματα. Όταν ξεπεραστεί το όριο, διαγράφεται το παλαιότερο μήνυμα.



10. Προφίλ

↔ Μετάβαση στο **Μενού** → **Προφίλ**.


Στα Προφίλ, μπορείτε να προσαρμόσετε και να διαμορφώσετε τους τόνους της κονσόλας παιχνιδιών για κάθε διαφορετική λειτουργία, περιβάλλον και ομάδα χρηστών. Υπάρχουν έξι προκαθορισμένα προφίλ: *Γενικό, Αθόρυβο, Σύσκεψη, Εξωτερικοί χώροι, Τηλε-ειδοποίηση και Εκτός σύνδεσης*, τα οποία μπορείτε να διαμορφώσετε ανάλογα με τις ανάγκες σας.

Μπορείτε να δείτε το προφίλ που είναι επιλεγμένο τη δεδομένη χρονική στιγμή στο πάνω μέρος της οθόνης σε κατάσταση αναμονής. Εάν είναι επιλεγμένο το προφίλ Γενικό, τότε εμφανίζεται μόνο η τρέχουσα ημερομηνία.

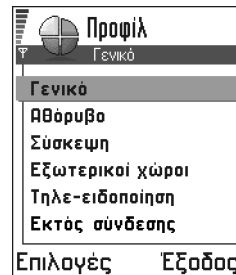
Οι ήχοι μπορεί να είναι οι προκαθορισμένοι ήχοι κλήσης της κονσόλας παιχνιδιών, ήχοι που δημιουργήσατε στην εφαρμογή Σύνθεση, ήχοι που λάβατε με ένα μήνυμα ή μεταφέρατε και αποθηκεύσατε στην κονσόλα παιχνιδιών μέσω υπερύθρων, σύνδεσης Bluetooth ή σύνδεσης με PC.

Αλλαγή του προφίλ

- 1 Μετάβαση στο **Μενού** → **Προφίλ**. Εμφανίζεται μια λίστα με τα προφίλ.
- 2 Στη λίστα με τα προφίλ, μετακινηθείτε σε ένα προφίλ και πατήστε **Επιλογές** → **Ενεργοποίηση**.

💡 **Συντόμευση:** Για να αλλάξετε το προφίλ, πατήστε  σε κατάσταση αναμονής.


Μετακινηθείτε στο προφίλ που θέλετε να ενεργοποιήσετε και πατήστε **Εντάξει**




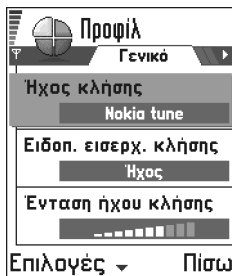
Διαμόρφωση των προφίλ


 **Σημείωση:** Για πληροφορίες σχετικά με το προφίλ Εκτός σύνδεσης, βλ. 'Προφίλ Εκτός σύνδεσης', σ. 111.

- 1 Για να τροποποιήσετε ένα προφίλ, μετακινηθείτε σε αυτό στη λίστα των προφίλ και πατήστε **Επιλογές** → **Διαμόρφωση**. Εμφανίζεται μια λίστα με τις ρυθμίσεις για τα προφίλ.

- 2 Μετακινηθείτε σε μια ρύθμιση που θέλετε να αλλάξετε και πατήστε  για να εμφανιστούν οι διαθέσιμες επιλογές:

- *Ήχος κλήσης* - Για να ορίσετε τον ήχο για τις κλήσεις ομιλίας, διαλέξτε ήχο κλήσης από τη λίστα. Όταν διατρέχετε τη λίστα, μπορείτε να σταματήσετε σε έναν ήχο και να τον ακούσετε για να διευκολυνθείτε στην επιλογή σας. Πατήστε οποιοδήποτε πλήκτρο για να σταματήσει ο ήχος. Αν χρησιμοποιείτε κάρτα μνήμης, οι ήχοι κλήσης που είναι αποθηκευμένοι στην κάρτα έχουν το εικονίδιο  δίπλα στο όνομα του ήχου κλήσης. Οι ήχοι κλήσης χρησιμοποιούν την κοινόχρηστη μνήμη. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Κοινόχρηστη μνήμη', σ. 19.




 **Σημείωση:** Μπορείτε να αλλάξετε ήχους κλήσης από δύο σημεία: Προφίλ ή Επαφές. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Προσθήκη ήχου κλήσης σε κάρτα επαφής ή ομάδα', σ. 67.

- *Ειδοπ. εισερχ. κλήσης* - Όταν επιλέξετε *Αυξαν. ένταση*, η ένταση του ήχου κλήσης αρχίζει από το επίπεδο ένα και αυξάνει ένα ένα επίπεδο μέχρι να φτάσει στο επίπεδο που έχετε ορίσει.
- *Ένταση ήχου κλήσης* - Για να ορίσετε το επίπεδο της έντασης των ήχων κλήσης και ειδοποίησης μηνυμάτων.


- *Ήχος ειδ. μηνυμάτων* - Για να ορίσετε τον τύπο του ήχου για τα μηνύματα.
- *Ειδοποίηση δόνησης* - Για να ρυθμίσετε την κονσόλα παιχνιδιών ώστε σε περίπτωση εισερχόμενης κλήσης ομιλίας ή μηνύματος να σας ειδοποιεί με δόνηση.
- *Ήχοι πλήκτρων* - Για να ρυθμίσετε το επίπεδο της έντασης για τους ήχους του πληκτρολογίου.
- *Ήχοι προειδοποίησης* - Η κονσόλα παιχνιδιών εκπέμπει έναν ήχο προειδοποίησης, π.χ. όταν εξαντλείται η ενέργεια της μπαταρίας.
- *Ειδοποίηση για* - Για να ρυθμίσετε την κονσόλα παιχνιδιών ώστε να εκπέμπει ήχο κλήσης μόνο όταν λαμβάνει κλήσεις από αριθμούς τηλεφώνων που περιλαμβάνονται σε επιλεγμένη ομάδα επαφών. Τα τηλεφωνήματα που προέρχονται από άλλους εκτός της επιλεγμένης ομάδας χρηστών θα έχουν αθόρυβη ειδοποίηση. Οι διαθέσιμες επιλογές είναι *Όλες οι κλήσεις* / (λίστα με τις ομάδες επαφών, αν έχετε δημιουργήσει). Ανατρέξτε στην ενότητα 'Δημιουργία ομάδων επαφών', σ. 68.
- *Όνομα προφίλ* - Μπορείτε να μετονομάσετε ένα προφίλ και να του δώσετε όποιο όνομα θέλετε. Δεν είναι δυνατή η μετονομασία των προφίλ Γενικό και Εκτός σύνδεσης.

Προφίλ Εκτός σύνδεσης

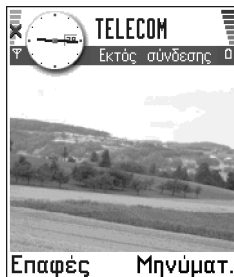
 **Σημείωση:** Για να χρησιμοποιήσετε αυτήν τη λειτουργία, η κονσόλα παιχνιδιών πρέπει να είναι ενεργοποιημένη. Μην ενεργοποιείτε την κονσόλα


παιχνιδιών όταν η χρήση ασύρματου τηλεφώνου απαγορεύεται ή όταν ενδέχεται να προκαλέσει παρεμβολές ή να αποβεί επικίνδυνη.


Το προφίλ Εκτός σύνδεσης σας επιτρέπει να χρησιμοποιείτε την κονσόλα παιχνιδιών χωρίς σύνδεση με το ασύρματο δίκτυο GSM για να παίξετε παιχνίδια, να ακούτε μουσική και ραδιόφωνο.


 **Προειδοποίηση:** Στο προφίλ Εκτός σύνδεσης, δεν μπορείτε να πραγματοποιείτε εξερχόμενες κλήσεις, ούτε επείγουσες κλήσεις, ή να χρησιμοποιείτε άλλες δυνατότητες, που απαιτούν κάλυψη από το δίκτυο.

- 1 Μετάβαση στο **Μενού**→ **Προφίλ**.
Στη λίστα με τα προφίλ, μετακινήθείτε στο προφίλ *Εκτός σύνδεσης* και πατήστε **Επιλογές**→ *Ενεργοποίηση*.
- 2 Πατήστε **Ναι**. Η κονσόλα παιχνιδιών επανενεργοποιείται και το δίκτυο GSM απενεργοποιείται, όπως επισημαίνεται από το εικονίδιο  στην ένδειξη ισχύος του σήματος. Δεν γίνεται λήψη κανενός τηλεφωνικού σήματος του ασύρματου δικτύου GSM από και προς τη συσκευή.



 **Συμβουλή!** Πατήστε το πλήκτρο λειτουργίας για να ανοίξει η λίστα με τα διαθέσιμα προφίλ, μετακινήθείτε στο προφίλ *Εκτός σύνδεσης* και πατήστε **Εντάξει**.


 **Σημείωση:** Εάν απενεργοποιηθεί η δυνατότητα Bluetooth ως αποτέλεσμα της επιλογής του προφίλ Εκτός σύνδεσης, θα πρέπει να την επανενεργοποιήσετε μη αυτόματα. Βλ. 'Ρυθμίσεις Bluetooth', σ. 143.

 **Σημείωση:** Σε χώρους στους οποίους απαγορεύεται η χρήση κινητού τηλεφώνου, μπορεί να ανασταλούν οι λειτουργίες Bluetooth και ραδιοφώνου. Γι' αυτό το λόγο, θα πρέπει να απευθυνθείτε στις αρμόδιες αρχές, πριν να χρησιμοποιήσετε τις δυνατότητες Bluetooth και ραδιοφώνου.

Απενεργοποίηση του προφίλ Εκτός σύνδεσης

- 1 Μετάβαση στο **Μενού**→ **Προφίλ**.
- 2 Στη λίστα με τα προφίλ, μετακινήθείτε σε ένα προφίλ εκτός του προφίλ *Εκτός σύνδεσης* και πατήστε **Επιλογές**→ *Ενεργοποίηση*.
- 3 Πατήστε **Ναι**. Η κονσόλα παιχνιδιών επανενεργοποιείται και, ταυτόχρονα, επανενεργοποιείται και η δυνατότητα ασύρματης μετάδοσης μέσω GSM (υπό την προϋπόθεση ότι η ισχύς του σήματος επαρκεί).

Διαμόρφωση του προφίλ Εκτός σύνδεσης

- 1 Στη λίστα με τα προφίλ, μετακινηθείτε στο προφίλ *Εκτός σύνδεσης* και πατήστε **Επιλογές** → *Διαμόρφωση*. Εμφανίζεται μια λίστα με τις ρυθμίσεις για τα προφίλ.
- 2 Μετακινηθείτε σε μια ρύθμιση που θέλετε να αλλάξετε και πατήστε  για να εμφανιστούν οι διαθέσιμες επιλογές:
 - *Ένταση ήχου κλήσης* – Για να ορίσετε το επίπεδο της έντασης των ήχων ειδοποίησης μηνυμάτων που λαμβάνονται μέσω Bluetooth.
 - *Ήχος ειδ. μηνυμάτων* – Για να ορίσετε τον τύπο του ήχου για τα μηνύματα που λαμβάνονται μέσω Bluetooth.
 - *Ειδοποίηση δόνησης* – Για να ρυθμίσετε την κονσόλα παιχνιδιών ώστε σε περίπτωση εισερχόμενου μηνύματος bluetooth να σας ειδοποιεί με δόνηση.
 - *Ήχοι πλήκτρων* – Για να ρυθμίσετε το επίπεδο της έντασης για τους ήχους του πληκτρολογίου.
 - *Ήχοι προειδοποίησης* – Για να ορίσετε έναν ήχο προειδοποίησης, π.χ. όταν εξαντλείται η ενέργεια της μπαταρίας.
 - *Όνομα προφίλ* – Δεν μπορείτε να μετονομάσετε το προφίλ Εκτός σύνδεσης.



11. Ημερολόγιο



Σημείωση: Για να χρησιμοποιήσετε αυτήν τη λειτουργία, η κονσόλα παιχνιδιών πρέπει να είναι ενεργοποιημένη. Μην ενεργοποιείτε την κονσόλα παιχνιδιών όταν η χρήση ασύρματου τηλεφώνου απαγορεύεται ή όταν ενδέχεται να προκαλέσει παρεμβολές ή να αποβεί επικίνδυνη.

↔ Μετάβαση στο **Μενού** → **Ημερολόγιο**.


Με την εφαρμογή Ημερολόγιο, μπορείτε να παρακολουθείτε ραντεβού, συσκέψεις, γενέθλια, επετείους και πολλά άλλα σημαντικά γεγονότα. Επίσης, μπορείτε να ορίσετε μια ειδοποίηση ημερολογίου για να σας υπενθυμίσει προγραμματισμένες εκδηλώσεις ή γεγονότα.

Το Ημερολόγιο χρησιμοποιεί την κοινόχρηστη μνήμη. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Κοινόχρηστη μνήμη', σ. 19.

Δημιουργία καταχωρήσεων ημερολογίου

- 1 Πατήστε **Επιλογές** → *Νέα καταχώριση* και μετά επιλέξτε:
 - *Σύσκεψη* για υπενθύμιση ενός ραντεβού με συγκεκριμένη ημερομηνία και ώρα.
 - *Υπόμνημα* για να καταχωρήσετε μια γενική σημείωση για μια ημέρα.

- *Επέτειος* για υπενθύμιση γενεθλίων και σημαντικών ημερομηνιών. Οι καταχωρήσεις επετείων επαναλαμβάνονται κάθε έτος.


- 2 Συμπληρώστε τα πεδία, ανατρέξτε στην ενότητα 'Πεδία καταχωρήσεων ημερολογίου', σ. 115. Μετακινηθείτε με το πλήκτρο ελέγχου από το ένα στο άλλο πεδίο. Για εναλλαγή μεταξύ κεφαλαίων και πεζών χαρακτήρων, πατήστε .

| Σύσκεψη | |
|--------------------|--------------------|
| Θέμα | Οδοντίατρος |
| Θέση | |
| Ώρα έναρξης | 08.00 |
| Επιλογές ▾ Εντάξει | |


- 3 Για να αποθηκεύσετε την καταχώριση, πατήστε **Εντάξει**.


Επεξεργασία καταχωρήσεων ημερολογίου

Επιλογές κατά την επεξεργασία μιας καταχώρισης ημερολογίου: *Διαγραφή*, *Αποστολή*, *Βοήθεια* και *Έξοδος*.




- 1 Στην ημερήσια προβολή, μετακινήθείτε στην καταχώρηση που θέλετε και πατήστε  για να την ανοίξετε.
- 2 Τροποποιήστε τα πεδία της καταχώρησης και πατήστε **Εντάξει**.
 - Αν τροποποιείτε μια επαναλαμβανόμενη καταχώρηση, επιλέξτε τον τρόπο που θέλετε να εφαρμοστούν οι αλλαγές: *Όλες οι περιπτώσεις* - τροποποιούνται όλες οι επαναλαμβανόμενες καταχωρήσεις / *Μόνο αυτή η καταχ.* - θα τροποποιηθεί μόνο η τρέχουσα καταχώρηση.


Διαγραφή καταχωρήσεων ημερολογίου

- Στην ημερήσια προβολή, μετακινήθείτε στην καταχώρηση που θέλετε να διαγράψετε και πατήστε **Επιλογές** → **Διαγραφή** ή πατήστε . Πατήστε **Ναι** για επιβεβαίωση.
- Αν διαγράφετε μια επαναλαμβανόμενη καταχώρηση, επιλέξτε τον τρόπο που θέλετε να εφαρμοστεί η διαγραφή: *Όλες οι περιπτώσεις* - διαγράφονται όλες οι επαναλαμβανόμενες καταχωρήσεις / *Μόνο αυτή η καταχ.* - θα διαγραφεί μόνο η τρέχουσα καταχώρηση.

 **Παράδειγμα:** Το εβδομαδιαίο μάθημά σας ακυρώθηκε. Έχετε ρυθμίσει το ημερολόγιο ώστε να σας ειδοποιεί κάθε εβδομάδα για το μάθημα. Επιλέξτε *Μόνο αυτή η καταχ.* και το ημερολόγιο θα σας ειδοποιήσει ξανά την επόμενη εβδομάδα.




Πεδία καταχωρήσεων ημερολογίου

- **Θέμα / Περίσταση** - Πληκτρολογήστε μια περιγραφή του γεγονότος.
- **Θέση** - ο τόπος της εκδήλωσης, συμπληρώνεται προαιρετικά.
- **Ωρα έναρξης, Ωρα λήξης, Ημερομηνία έναρξης και Ημερομηνία λήξης.**
- **Ειδοποίηση** - Πατήστε  για να ενεργοποιήσετε τα πεδία για *Ωρα ειδοποίησης* και *Ημέρα ειδοποίησης*.
- **Επανάληψη** - Πατήστε  για να αλλάξετε την καταχώρηση για επανάληψη. Η καταχώρηση έχει την ένδειξη  στην ημερήσια προβολή.

 **Παράδειγμα:** Η λειτουργία επανάληψης είναι πολύ χρήσιμη αν το πρόγραμμά σας έχει κάποιο γεγονός που επαναλαμβάνεται, όπως μια μηνιαία σύσκεψη ή μια καθημερινή συνήθεια που πρέπει να θυμάστε.

- **Επανάληψη έως** - Μπορείτε να ορίσετε μια ημερομηνία λήξης για την επαναλαμβανόμενη καταχώρηση.
- **Συγχρονισμός** - Αν επιλέξετε *Προσωπικός*, μετά το συγχρονισμό η καταχώρηση του ημερολογίου θα εμφανίζεται μόνο σε εσάς και δεν θα εμφανίζεται σε άλλους με συνεχή πρόσβαση στο ημερολόγιο. Αυτό είναι χρήσιμο όταν, για παράδειγμα, συγχρονίζετε το ημερολόγιό σας με το ημερολόγιο του συμβατού υπολογιστή σας στο γραφείο. Αν επιλέξετε *Κοινόχρηστος*, η καταχώρηση ημερολογίου εμφανίζεται στους άλλους που έχουν συνεχή πρόσβαση στο ημερολόγιό σας. Αν επιλέξετε *Χωρίς συγχρον.*, η

καταχώρηση ημερολογίου δεν θα αντιγραφεί στο PC σας κατά το συγχρονισμό του ημερολογίου σας.





 **Συντόμευση:** Για να πληκτρολογήσετε μια καταχώρηση ημερολογίου, πατήστε ένα οποιοδήποτε πλήκτρο ( - ) σε οποιαδήποτε προβολή ημερολογίου. Ανοίγει μια καταχώρηση σύσκεψης και οι χαρακτήρες που πληκτρολογείτε προστίθενται στο πεδίο *Θέμα*.

Προβολές ημερολογίου


Επιλογές στις διάφορες προβολές ημερολογίου: *Ανοιγμα, Νέα καταχώριση, Προβολή εβδομάδας / Προβολή μήνα, Διαγραφή, Μετάβ. σε ημερ/νία, Αποστολή, Ρυθμίσεις, Βοήθεια και Έξοδος.*



Μηνιαία προβολή

Εικονίδια συγχρονισμού στη Μηνιαία προβολή:




-  - Προσωπικός,
-  - Κοινόχρηστος,
-  - Χωρίς συγχρον. και
-  - η ημέρα έχει περισσότερες από μία καταχωρήσεις.

Στη μηνιαία προβολή, κάθε σειρά αντιστοιχεί σε μία εβδομάδα. Η τρέχουσα ημερομηνία είναι υπογραμμισμένη. Οι ημερομηνίες για τις οποίες υπάρχουν καταχωρήσεις στο ημερολόγιο έχουν ως ένδειξη ένα μικρό τρίγωνο στην κάτω δεξιά γωνία. Η τρέχουσα επιλεγμένη ημέρα περιβάλλεται από ένα πλαίσιο.

- Για να ανοίξετε την ημερήσια προβολή, μετακινηθείτε στην ημερομηνία που θέλετε και πατήστε .
- Για να μεταβείτε σε συγκεκριμένη ημερομηνία, πατήστε **Επιλογές** → *Μετάβ. σε ημερ/νία*. Πληκτρολογήστε την ημερομηνία και πατήστε **Εντάξει**.

 **Συμβουλή!** Αν πατήσετε  στη μηνιαία, εβδομαδιαία ή ημερήσια προβολή, επισημαίνεται αυτόματα η τρέχουσα ημερομηνία.



Εικονίδια καταχωρήσεων ημερολογίου στην ημερήσια και εβδομαδιαία προβολή:

-  - Σύσκεψη,
-  - Υπόμνημα και
-  - Επέτειος.

| Μάιος | | | | | | | |
|------------|----|----|----|------|----|----|----|
| 15/05/2002 | | | | | | | |
| Δε | Τρ | Τε | Πε | Πα | Σά | Κυ | |
| 18 | 29 | 30 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 19 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 20 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 21 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 22 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 1 | |
| 23 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | |
| Επιλογές | | | | Πίσω | | | |

Εβδομαδιαία προβολή




Στην εβδομαδιαία προβολή, οι καταχωρήσεις ημερολογίου για την επιλεγμένη εβδομάδα εμφανίζονται σε επτά ημερήσια πλαίσια. Η τρέχουσα ημέρα της εβδομάδας είναι υπογραμμισμένη. Τα Υπομνήματα και οι Επétéιοι σημειώνονται πριν τις 8:00. Οι καταχωρήσεις συσκέψεων επισημαίνονται με χρωματιστές γραμμές σύμφωνα με την ώρα έναρξης και λήξης.

- Για να προβάλετε ή να επεξεργαστείτε μια καταχώρηση, μετακινηθείτε σε ένα κελί με καταχώρηση και πατήστε  για να ανοίξετε την ημερήσια προβολή, στη συνέχεια μετακινηθείτε σε μια καταχώρηση και πατήστε  για να την ανοίξετε.

| Εβδομάδα 20 | | | | | | | |
|-------------|----|----|----|------|----|----|----|
| 15/05/2002 | | | | | | | |
| | Δε | Τρ | Τε | Πε | Πα | Σά | Κυ |
| 8:00 | | | | | | | |
| 9:00 | | | | | | | |
| 10:00 | | | | | | | |
| 11:00 | | | | | | | |
| 12:00 | | | | | | | |
| 13:00 | | | | | | | |
| 14:00 | | | | | | | |
| Επιλογές | | | | Πίσω | | | |

Ημερήσια προβολή

Στην ημερήσια προβολή, μπορείτε να δείτε τις καταχωρήσεις ημερολογίου για την επιλεγμένη ημέρα. Οι καταχωρήσεις είναι ομαδοποιημένες σύμφωνα με την ώρα έναρξης. Τα Υπομνήματα και οι Επétéιοι σημειώνονται πριν τις 8:00.

- Για να ανοίξετε μια καταχώρηση για επεξεργασία, μεταβείτε σε αυτή και πατήστε .
- Πατήστε  για να μεταβείτε στην επόμενη ημέρα ή πατήστε  για να μεταβείτε στην προηγούμενη ημέρα.



| Τετάρτη | |
|-------------------|-------|
| 15/05/2002 | |
| Κράτηση εισιτη... | |
| 8:00 | |
| 9:00 | |
| 10:00 | |
| 11:00 | |
| 12:00 | Γεύμα |
| 13:00 | |
| 14:00 | |
| Επιλογές | |
| Εξοδος | |

Ρυθμίσεις για τις προβολές ημερολογίου

Πατήστε **Επιλογές** → **Ρυθμίσεις** και επιλέξτε:

- *Προεπιλεγμ. προβολή* - Για να επιλέξετε την προβολή που εμφανίζεται πρώτη όταν ανοίγετε το Ημερολόγιο.
- *Αρχή εβδομάδας* - Για να αλλάξετε την ημέρα έναρξης της εβδομάδας.
- *Τίτλος προβ. εβδομάδ.* - Για να αλλάξετε τον τίτλο της προβολής εβδομάδας ώστε να είναι ο αριθμός εβδομάδας ή οι ημέρες εβδομάδας.

Ρύθμιση ειδοποιήσεων ημερολογίου

- 1 Δημιουργήστε μια νέα καταχώρηση σύσκεψης ή επετείου, ή ανοίξτε μια καταχώρηση που ήδη υπάρχει.
- 2 Μετακινηθείτε στην επιλογή *Ειδοποίηση* και πατήστε  για να εμφανιστούν τα πεδία *Ώρα ειδοποίησης* και *Ημέρα ειδοποίησης*.
- 3 Ορίστε την ημερομηνία και την ώρα της ειδοποίησης.
- 4 Πατήστε **Εντάξει**. Μια ένδειξη ειδοποίησης  εμφανίζεται δίπλα στην καταχώρηση στην ημερήσια προβολή.

Διακοπή μιας ειδοποίησης ημερολογίου

- Η διάρκεια της ειδοποίησης είναι ένα λεπτό. Όταν η ειδοποίηση λήξει, πατήστε **Διακοπή** για να διακόψετε την ειδοποίηση του ημερολογίου. Αν πατήσετε οποιοδήποτε άλλο πλήκτρο, η ειδοποίηση αναβάλλεται για αργότερα.

Αποστολή καταχωρήσεων ημερολογίου


- Στην ημερήσια προβολή, μετακινηθείτε στην καταχώρηση που θέλετε να στείλετε και πατήστε **Επιλογές** → *Αποστολή*. Στη συνέχεια επιλέξτε τη μέθοδο αποστολής, μεταξύ των ακόλουθων επιλογών: *Με σύντομο μήνυμα*, *Μέσω e-mail* (διαθέσιμη μόνο εάν έχουν οριστεί οι σωστές ρυθμίσεις e-mail) ή *Μέσω Bluetooth*. Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε

στο κεφάλαιο 'Μηνύματα', στην ενότητα 'Αποστολή δεδομένων μέσω Bluetooth', σ. 144.


Data Import (Εισαγωγή δεδομένων)

Μπορείτε να μεταφέρετε δεδομένα ημερολογίου, επαφών και υποχρεώσεων από πολλές συσκευές Nokia στην κονσόλα παιχνιδιών χρησιμοποιώντας την εφαρμογή Data Import (Εισαγωγή δεδομένων) του PC Suite for Nokia N-Gage. Οδηγίες σχετικά με τη χρήση της εφαρμογής μπορείτε να βρείτε στην ηλεκτρονική βοήθεια του PC Suite.

12. Πρόσθετα και Πολυμέσα

 **Σημείωση:** Η κονσόλα παιχνιδιών πρέπει να είναι ενεργοποιημένη για να χρησιμοποιήσετε τις λειτουργίες στους φακέλους **Άλλα** και **Πολυμέσα**. Μην ενεργοποιείτε την κονσόλα παιχνιδιών όταν η χρήση ασύρματου τηλεφώνου απαγορεύεται ή όταν ενδέχεται να προκαλέσει παρεμβολές ή να αποβεί επικίνδυνη.

Αγαπημένα




 Μετάβαση στο **Μενού**→ **Άλλα**→ **Αγαπημένα**.



Μπορείτε στα Αγαπημένα να αποθηκεύσετε συντομεύσεις, συνδέσεις με τις αγαπημένες σας εικόνες, βίντεο κλιπ, σημειώσεις, αρχεία ήχου της εφαρμογής Εγγραφή, σελιδοδείκτες προγράμματος περιήγησης και αποθηκευμένες σελίδες του προγράμματος περιήγησης.

Επιλογές στην κύρια προβολή των Αγαπημένων: *Άνοιγμα, Επεξ. ονόμ. συντόμ., Εικονίδιο συντόμ/σης, Διαγρ. συντόμευσης, Μετακίνηση, Προβολή σε λίστα / Προβολή σε πλέγμα, Βοήθεια και Έξοδος.*

Οι προκαθορισμένες συντομεύσεις:


-  - ανοίγει τον επεξεργαστή σημειώσεων,
-  - ανοίγει το Ημερολόγιο με επιλεγμένη την τρέχουσα ημερομηνία,  - ανοίγει το φάκελο Εισερχόμενα της εφαρμογής Μηνύματα.

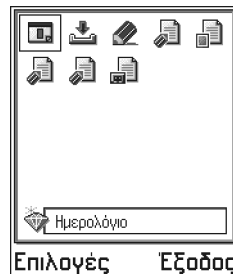
Προσθήκη συντομεύσεων

Συντομεύσεις μπορούν να προστεθούν μόνο από τις μεμονωμένες εφαρμογές. Δεν έχουν όλες οι εφαρμογές αυτή τη δυνατότητα.


1 Ανοίξτε την εφαρμογή και μετακινηθείτε στο στοιχείο για το οποίο θέλετε να προσθέσετε συντόμευση στα Αγαπημένα.

2 Πατήστε **Επιλογές**→ *Προσθ. στα Αγαπημ.* και πατήστε **Εντάξει**.

 **Σημείωση:** Μια συντόμευση στα Αγαπημένα ενημερώνεται αυτόματα εάν μετακινήσετε το στοιχείο στο οποίο παραπέμπει, για παράδειγμα, από ένα φάκελο σε έναν άλλον.



Στα Αγαπημένα:

- **Για να ανοίξετε μια συντόμευση**, μεταβείτε στο εικονίδιό της και πατήστε . Το αρχείο στο οποίο παραπέμπει ανοίγει στην αντίστοιχη εφαρμογή.
- **Για να διαγράψετε μια συντόμευση**, μεταβείτε στη συντόμευση που θέλετε και πατήστε **Επιλογές**→ *Διαγρ.*

συντόμευσης. Η διαγραφή της συντόμευσης δεν επηρεάζει το αρχείο στο οποίο παραπέμπει.

- Για να αλλάξετε τον τίτλο της συντόμευσης, πατήστε **Επιλογές** → *Επεξ. ονόμ. συντόμ.* Πληκτρολογήστε το νέο όνομα. Η αλλαγή του ονόματος επηρεάζει μόνο τη συντόμευση, όχι το αρχείο ή το στοιχείο στο οποίο παραπέμπει η συντόμευση.

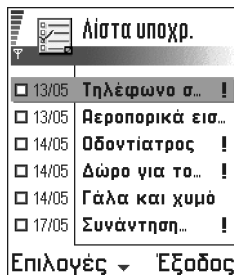
Υποχρεώσεις

➡ Μετάβαση στο **Μενού** → **Άλλα** → **Υποχρεώ...**



Στις Υποχρεώσεις μπορείτε να τηρείτε μια λίστα με εργασίες που πρέπει να κάνετε.

Η λίστα υποχρεώσεων χρησιμοποιεί την κοινόχρηστη μνήμη. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Κοινόχρηστη μνήμη', σ. 19.



- 1 Για να αρχίσετε να πληκτρολογείτε μια σημείωση για τις υποχρεώσεις, πατήστε οποιοδήποτε πλήκτρο (-). Ανοίγει ο επεξεργαστής κειμένου και ο δρομέας αναβοσβήνει μετά τους χαρακτήρες που πληκτρολογήσατε.

- 2 Πληκτρολογήστε την εργασία στο πεδίο **Θέμα**. Πατήστε για να προσθέσετε ειδικούς χαρακτήρες.

- Για να ορίσετε την προθεσμία της εργασίας, μετακινηθείτε στο πεδίο **Προθεσμία** και πληκτρολογήστε μια ημερομηνία.
- Για να ορίσετε μια προτεραιότητα για τη σημείωση υποχρέωσης, μετακινηθείτε στο πεδίο **Προτεραιότητα** και πατήστε .

- 3 Για να αποθηκεύσετε τη σημείωση υποχρέωσης, πατήστε **Εντάξει**.

➡ **Σημείωση:** Αν διαγράψετε όλους τους χαρακτήρες και πατήσετε **Εντάξει**, η σημείωση που είχε αποθηκευτεί θα διαγραφεί.

- Για να ανοίξετε μια σημείωση υποχρέωσης, μετακινηθείτε σε αυτή και πατήστε .
- Για να διαγράψετε μια σημείωση υποχρέωσης, μετακινηθείτε σε αυτή και πατήστε **Επιλογές** → *Διαγραφή* ή πατήστε .
- Για να επισημάνετε ότι μια σημείωση υποχρέωσης έχει κλείσει, μετακινηθείτε σε αυτή και πατήστε **Επιλογές** → *Να σημ. ότι έγινε*.
- Για να επαναφέρετε μια σημείωση υποχρέωσης, πατήστε **Επιλογές** → *Να σημ. ότι δεν έγινε*.

Εικονίδια προτεραιοτήτων: - Υψηλή, - Χαμηλή και (χωρίς εικονίδιο) - Κανονική.

Εικονίδια κατάστασης: - η εργασία ολοκληρώθηκε και - δεν ολοκληρώθηκε.

Αριθμομηχανή



← Μετάβαση στο **Μενού**→ Άλλα→
Αριθμομηχ..

Επιλογές στην Αριθμομηχανή:

Τελευτ. αποτέλεσμα, Μνήμη, Σβήσιμο οθόνης, Βοήθεια και Έξοδος

- 1 Πληκτρολογήστε τον πρώτο αριθμό για τον υπολογισμό σας. Πατήστε για να διαγράψετε κάποιο λανθασμένο αριθμό.
- 2 Μετακινηθείτε σε μια πράξη και πατήστε για να την επιλέξετε.
Πατήστε για πρόσθεση, για αφαίρεση, για πολλαπλασιασμό ή για διαίρεση.
- 3 Πληκτρολογήστε τον δεύτερο αριθμό.
- 4 Για να γίνει ο υπολογισμός, μετακινηθείτε στο και πατήστε .

➔ **Σημείωση:** Η ακρίβεια της Αριθμομηχανής είναι περιορισμένη και ενδέχεται να υπάρχουν σφάλματα στρογγυλοποίησης, κυρίως στις διαιρέσεις αριθμών με πολλά ψηφία.

- Για δεκαδικούς αριθμούς, πατήστε .
- Πατήστε και κρατήστε πατημένο το πλήκτρο για να καθαρίσετε την οθόνη από τον προηγούμενο υπολογισμό.
- Πατήστε και για να δείτε προηγούμενους υπολογισμούς και να μετακινηθείτε μέσα στο φύλλο.
- Επιλέξτε για να αποθηκεύσετε έναν αριθμό στη μνήμη, με την ένδειξη **M**. Για να ανακτήσετε τον αριθμό

από τη μνήμη, επιλέξτε . Για να διαγράψετε έναν αριθμό από τη μνήμη, πατήστε **Επιλογές**→ *Μνήμη*→*Διαγραφή*.

- Για να ανακτήσετε το αποτέλεσμα του τελευταίου υπολογισμού, πατήστε **Επιλογές**→ *Τελευτ. αποτέλεσμα*.



Συμβουλή! Πατήστε όσες φορές χρειάζεται για να επιλέξετε την κατάλληλη πράξη. Μπορείτε να δείτε πώς κινείται η επιλογή μεταξύ των διαφόρων πράξεων.

Μετατροπή



← Μετάβαση στο **Μενού**→ Άλλα→
Μετατροπές.

Στην Μετατροπή, μπορείτε να μετατρέψετε μεγέθη, όπως το *Μήκος* από μία μονάδα μέτρησης (*Γάρδες*) σε μία άλλη (*Μέτρα*).



Σημείωση: Η ακρίβεια της μετατροπής είναι περιορισμένη και ενδέχεται να υπάρχουν σφάλματα στρογγυλοποίησης.




Μετατροπή μονάδων


Επιλογές στη Μετατροπή:

Επιλογή μονάδας / Αλλαγή νομίσματος, Τύπος μετατροπής, Ισοτιμίες, Βοήθεια και Έξοδος.

- 1 Μετακινηθείτε στο πεδίο *Τύπος* και πατήστε για να εμφανιστεί μια λίστα με μεγέθη. Μετακινηθείτε στο


μέγεθος που θέλετε να χρησιμοποιήσετε και πατήστε **Εντάξει**.

- 2 Μετακινηθείτε στο πρώτο πεδίο *Μον.* και πατήστε  για να εμφανιστεί μια λίστα με τις διαθέσιμες μονάδες. Επιλέξτε τη μονάδα **από** την οποία θέλετε να γίνει η μετατροπή και πατήστε **Εντάξει**. Μετακινηθείτε στο επόμενο πεδίο *Μον.* και επιλέξτε τη μονάδα **προς** την οποία θέλετε να γίνει η μετατροπή.
- 3 Μετακινηθείτε στο πρώτο πεδίο *Ποσότητα* και πληκτρολογήστε την τιμή που θέλετε να μετατρέψετε. Το άλλο πεδίο *Ποσότητα* αλλάζει αυτόματα για να εμφανίσει την τιμή που προέκυψε από τη μετατροπή. Πατήστε  για δεκαδικούς αριθμούς και πατήστε  για τα σύμβολα +, - (που αφορούν θερμοκρασία) και E (εκθέτης).


 **Σημείωση:** Η φορά της μετατροπής αλλάζει αν πληκτρολογήσετε μια τιμή στο δεύτερο πεδίο *Ποσότητα*. Το αποτέλεσμα της μετατροπής εμφανίζεται στο πρώτο πεδίο *Ποσότητα*.

Ορισμός νομίσματος βάσης και ισοτιμιών


Πριν κάνετε μετατροπές νομισμάτων, πρέπει να διαλέξετε νόμισμα βάσης και να προσθέσετε τις ισοτιμίες.


 **Σημείωση:** Η ισοτιμία του νομίσματος βάσης είναι πάντα 1. Το νόμισμα βάσης καθορίζει τις ισοτιμίες μετατροπής για τα άλλα νομίσματα.

- 1 Επιλέξτε *Νόμισμα* για τον τύπο μεγέθους και πατήστε **Επιλογές** → *Ισοτιμίες*. Εμφανίζεται μια λίστα με νομίσματα με το τρέχον νόμισμα βάσης στην κορυφή.
- 2 Για να αλλάξετε νόμισμα βάσης, μεταβείτε στο νόμισμα και πατήστε **Επιλογές** → *Ορισμός ως βάσης*.

 **Σημείωση:** Όταν αλλάζετε το νόμισμα βάσης, όλες οι συναλλαγματικές ισοτιμίες που είχατε προηγουμένως ορίσει γίνονται 0 και πρέπει να πληκτρολογήσετε νέες ισοτιμίες.

- 3 Προσθέστε συναλλαγματικές ισοτιμίες (βλ. παράδειγμα), μετακινηθείτε στο νόμισμα και πληκτρολογήστε νέα ισοτιμία, δηλαδή, πόσες μονάδες του νομίσματος ισοδυναμούν με μία μονάδα του νομίσματος βάσης που έχετε επιλέξει.
- 4 Αφού καταχωρήσετε όλες τις απαραίτητες συναλλαγματικές ισοτιμίες, μπορείτε να κάνετε μετατροπές νομισμάτων. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Μετατροπή μονάδων', σ. 121.

 **Παράδειγμα:** Αν ορίσετε ως νόμισμα βάσης το Ευρώ (EUR), μια λίρα Αγγλίας (GBP) είναι περίπου 1,63575 EUR. Επομένως, πρέπει να πληκτρολογήσετε 1,63575 ως τη συναλλαγματική ισοτιμία για τη λίρα Αγγλίας.

 **Συμβουλή!** Για να μετονομάσετε ένα νόμισμα, μεταβείτε στην προβολή *Ισοτιμίες* και πατήστε **Επιλογές** → *Μετασία νομίσματος*.

Σημειώσεις



↔ Μετάβαση στο **Μενού**→ **Άλλα**→ **Σημειώσεις**.

Μπορείτε να δημιουργήσετε συνδέσεις σημειώσεων στα Αγαπημένα και να τις στείλετε σε άλλες συμβατές συσκευές. Τα αρχεία απλού κειμένου (μορφής TXT) που λαμβάνετε μπορούν να αποθηκευτούν στις Σημειώσεις.

- Πατήστε (-) για να αρχίσετε να γράφετε. Πατήστε για να διαγράψετε χαρακτήρες. Πατήστε **Εντάξει** για αποθήκευση.

Ρολόι



↔ Μετάβαση στο **Μενού**→ **Άλλα**→ **Ρολόι**.

Επιλογές στο Ρολόι:

Ρύθμιση αφύπνισης, Μηδεν. αφύπνισης, Απενεργ. αφύπνισης, Ρυθμίσεις, Βοήθεια και Έξοδος.

Αλλαγή των ρυθμίσεων του ρολογιού

- Για να αλλάξετε την ώρα ή την ημερομηνία, πατήστε **Επιλογές**→ **Ρυθμίσεις** στο Ρολόι. Για να αλλάξετε το ρολόι σε κατάσταση αναμονής, μετακινηθείτε στις ρυθμίσεις **Ημερομηνία και ώρα** και επιλέξτε **Τύπος ρολογιού**→ **Αναλογικό** ή **Ψηφιακό**.

Ρύθμιση αφύπνισης

- 1 Για να ορίσετε νέα αφύπνιση, πατήστε **Επιλογές**→ **Ρύθμιση αφύπνισης**.
 - 2 Καταχωρήστε την ώρα για την αφύπνιση και πατήστε **Εντάξει**. Όταν έχει οριστεί αφύπνιση και είναι ενεργή, στην οθόνη εμφανίζεται η ένδειξη .
- ➔ **Σημείωση:** Η αφύπνιση εξακολουθεί να λειτουργεί ακόμη και όταν η κονσόλα παιχνιδιών είναι κλειστή.
- Για να ακυρώσετε μια αφύπνιση, μεταβείτε στο ρολόι και πατήστε **Επιλογές**→ **Απενεργ. αφύπνισης**.

Απενεργοποίηση αφύπνισης

- Πατήστε **Διακοπή** για να απενεργοποιήσετε την αφύπνιση.
- Όταν ακουστεί ο ήχος αφύπνισης, πατήστε οποιοδήποτε πλήκτρο ή **Αναβολή** για να ακουστεί ξανά ο ήχος αφύπνισης μετά από πέντε λεπτά. Αυτό μπορεί να επαναληφθεί μέχρι πέντε φορές.

Εάν κατά την προγραμματισμένη ώρα αφύπνισης η κονσόλα παιχνιδιών είναι κλειστή, ανοίγει μόνη της και αρχίζει να αναπαράγει τον ήχο αφύπνισης. Εάν πατήσετε **Διακοπή**, η κονσόλα παιχνιδιών σάς ρωτά εάν θέλετε να την ενεργοποιήσετε για να πραγματοποιήσετε κλήσεις. Πατήστε **Όχι** για να απενεργοποιήσετε την κονσόλα παιχνιδιών ή **Ναι** για να μπορείτε να δέχεστε και να πραγματοποιείτε κλήσεις.

➔ **Σημείωση:** Μην πατήσετε **Ναι** εάν η χρήση ασύρματου τηλεφώνου απαγορεύεται ή όταν ενδέχεται να προκαλέσει παρεμβολές ή να αποβεί επικίνδυνη.

Σύνθεση

➔ Μετάβαση στο **Μενού**→ **Πολυμέσα**→
Σύνθεση.



Σας επιτρέπει να δημιουργήσετε δικούς σας ήχους κλήσης. Δεν μπορείτε ωστόσο να επεξεργαστείτε έναν προκαθορισμένο ήχο κλήσης της κονσόλας παιχνιδιών.

Επιλογές στην κύρια προβολή

Σύνθεση: Άνοιγμα, Νέος ήχος, Διαγραφή, Επιλογή/
Εξαίρεση, Μετονομασία, Αντίγραφο Βοήθεια και Έξοδος.

- 1 Πατήστε **Επιλογές**→ **Νέος ήχος** για να ανοίξετε τον επεξεργαστή και να αρχίσετε τη σύνθεση.

Επιλογές κατά τη σύνθεση:
















Αναπαραγωγή, Εισαγωγή συμβόλου, Στυλ, Τempo, Ένταση, Βοήθεια και Έξοδος.

- Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα για να προσθέσετε νότες και παύσεις. Δείτε τον πίνακα.
- Η πατήστε **Επιλογές**→ **Εισαγωγή συμβόλου** για να εμφανιστεί μια λίστα με νότες και παύσεις. Η προκαθορισμένη διάρκεια για μια νότα είναι 1/4.
- Για να ακούσετε τη σύνθεση, πατήστε ή **Επιλογές**→ **Αναπαραγωγή**. Για να σταματήσει η αναπαραγωγή, πατήστε **Τερματισ**.
- Για να ρυθμίσετε την ένταση, πατήστε **Επιλογές**→ **Ένταση** προτού ξεκινήσει η αναπαραγωγή της σύνθεσης.
- Για να προσαρμόσετε το ρυθμό (τέμπο), πατήστε **Επιλογές**→ **Τempo**. Για να αυξήσετε ή να μειώσετε σταδιακά το ρυθμό (τέμπο), πατήστε ή .

αντίστοιχα. Το τέμπο μετριέται σε χτύπους ανά λεπτό.

Η μέγιστη τιμή είναι 250 χτύποι, το προκαθορισμένο τέμπο για ένα νέο ήχο είναι 160 χτύποι και η ελάχιστη τιμή είναι 50 χτύποι.

- Για να επιλέξετε ταυτόχρονα πολλές νότες ή παύσεις, πατήστε και κρατήστε πατημένο το πλήκτρο πατώντας ταυτόχρονα και κρατώντας πατημένο το πλήκτρο ή το πλήκτρο .
 - Για να επιλέξετε διαφορετικό στυλ αναπαραγωγής, επιλέξτε δύο ή περισσότερες νότες και στη συνέχεια επιλέξτε **Επιλογές**→ **Στυλ**→ **Legato** για αναπαραγωγή με ήρεμο και ομαλό τρόπο ή επιλέξτε μία ή περισσότερες νότες και στη συνέχεια **Staccato** και οι νότες θα αναπαράγονται ξεχωριστά για να δώσουν κοφτούς, οξείς ήχους.
 - Για να μετακινήσετε μια νότα προς τα πάνω ή προς τα κάτω στο πεντάγραμμο κατά ένα ημιτόνιο, μεταβείτε στη νότα και πατήστε ή .
 - Για τη νότα C#, πατήστε και κρατήστε πατημένο το πλήκτρο ταυτόχρονα με το .
- 2 Πατήστε **Πίσω** για αποθήκευση.

| Πλήκτρο | Νότα | Πλήκτρο και λειτουργία |
|---|------|--|
|  | c |  Μικραίνει τη διάρκεια της επιλεγμένης νότας/παύσης κατά έναν τόνο. |
|  | d |  Μεγαλώνει τη διάρκεια της επιλεγμένης νότας/παύσης κατά έναν τόνο. |
|  | e |  Παρεμβάλλει παύση. |
|  | f | Πατώντας το πλήκτρο  εμφανίζεται μια λίστα με νότες και παύσεις. |
|  | g |  Αλλάζει οκτάβα, όλες οι επιλεγμένες νότες ή παύσεις μετακινούνται στην επόμενη οκτάβα. |
|  | a |  Διαγράφει την ή τις επιλεγμένες νότες. |
|  | b | Παρατεταμένο πάτημα των πλήκτρων  -  έχει σαν αποτέλεσμα την επιμήκυνση μιας νότας ή παύσης (παρεστιγμένη) ή μείωση της διάρκειας μιας επιμηκυμένης νότας. |

Εγγραφή

➡ Μετάβαση στο Μενού → Πολυμέσα → Εγγραφή.











Επιλογές στην Εγγραφή:

Άνοιγμα, Ηχογράφηση κλιπ, Διαγραφή, Μετακίν. στη συσκ., Μετακ. στην κάρτα, Επιλογή/Εξάιρεση, Μετονομασία κλιπ, Αποστολή, Προσθ. στα Αγαπητ., Ρυθμίσεις, Βοήθεια και Έξοδος.

Η εφαρμογή Εγγραφή σας επιτρέπει να ηχογραφείτε τηλεφωνικές συνομιλίες και φωνητικά υπομνήματα. Όταν ηχογραφείτε μια τηλεφωνική συνομιλία, και τα δύο μέρη θα

ακούν έναν ήχο κάθε πέντε δευτερόλεπτα, όσο διαρκεί η εγγραφή.

 ➡ **Σημείωση:** Πρέπει να συμμορφώνεστε με την εγχώρια νομοθεσία σχετικά με την καταγραφή των κλήσεων. Μη χρησιμοποιείτε αυτή τη λειτουργία με παράνομο τρόπο.

- Πατήστε **Επιλογές** ➡ **Ηχογράφηση κλιπ**, μετακινηθείτε σε μια λειτουργία και πατήστε  για να την επιλέξετε. Πατήστε:  - για εγγραφή,  - για παύση,  - για διακοπή,  - για γρήγορη προώθηση,  - για γρήγορη επαναφορά ή  - για αναπαραγωγή ενός ανοικτού αρχείου ήχου.



Σημείωση: Η Εγγραφή δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί όταν είναι ενεργή μια κλήση δεδομένων ή μια σύνδεση GPRS.




13. Υπηρεσίες (XHTML)



Σημείωση: Για να χρησιμοποιήσετε αυτήν τη λειτουργία, η κονσόλα παιχνιδιών πρέπει να είναι ενεργοποιημένη. Μην ενεργοποιείτε την κονσόλα παιχνιδιών όταν η χρήση ασύρματου τηλεφώνου απαγορεύεται ή όταν ενδέχεται να προκαλέσει παρεμβολές ή να αποβεί επικίνδυνη.



Μετάβαση στο **Μενού** → **Πολυμέσα** → **Υπηρεσίες** ή πατήστε και κρατήστε πατημένο το πλήκτρο  σε κατάσταση αναμονής.

Διάφοροι φορείς δικτύου στο Internet διατηρούν ιστοσελίδες ειδικά σχεδιασμένες για κινητές συσκευές, προσφέροντας υπηρεσίες όπως ειδήσεις, μετεωρολογικά δελτία, τραπεζική εξυπηρέτηση, πληροφορίες ταξιδιών, ψυχαγωγία και παιχνίδια. Με το πρόγραμμα περιήγησης XHTML μπορείτε να προβάτε αυτές τις υπηρεσίες ως σελίδες WAP που έχουν συνταχτεί σε WML, σελίδες XHTML που έχουν συνταχτεί σε XHTML, ή ένα συνδυασμό και των δύο.



Λεξιλόγιο: Το πρόγραμμα περιήγησης XHTML υποστηρίζει σελίδες που έχουν συνταχτεί στις γλώσσες Extensible Hypertext Markup Language (XHTML) και Wireless Markup Language (WML).



Σημείωση: Ελέγξτε τη διαθεσιμότητα υπηρεσιών, τιμών και τελών από το χειριστή ή/και το φορέα του

δικτύου σας. Οι φορείς δικτύου θα σας δώσουν επίσης οδηγίες σχετικά με τον τρόπο χρήσης των υπηρεσιών τους.

Βασικά βήματα για πρόσβαση

- Αποθηκεύστε τις ρυθμίσεις που απαιτούνται για να αποκτήσετε πρόσβαση στην υπηρεσία web που θέλετε να χρησιμοποιήσετε. Βλ. την επόμενη ενότητα 'Ρύθμιση της κονσόλας παιχνιδιών για την υπηρεσία περιήγησης'.
- Πραγματοποιήστε σύνδεση με την υπηρεσία. Βλέπε σ. 128.
- Ξεκινήστε την περιήγηση στις ιστοσελίδες. Βλέπε σ. 130.
- Τερματίστε τη σύνδεση με την υπηρεσία. Βλέπε σ. 133.

Ρύθμιση της κονσόλας παιχνιδιών για την υπηρεσία περιήγησης

Λήψη ρυθμίσεων σε έξυπνο μήνυμα

Μπορείτε να λάβετε τις ρυθμίσεις της υπηρεσίας σε ένα ειδικό μήνυμα κειμένου, που ονομάζεται έξυπνο μήνυμα, από το χειριστή ή το φορέα δικτύου που παρέχει την υπηρεσία. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Λήψη έξυπνων μηνυμάτων', σ. 95. Για περισσότερες πληροφορίες, επικοινωνήστε με το χειριστή ή το φορέα δικτύου ή επισκεφθείτε την τοποθεσία του Club Nokia στο web (www.club.nokia.com).



Συμβουλή! Οι ρυθμίσεις ενδέχεται να είναι διαθέσιμες, για παράδειγμα, στην τοποθεσία web του χειριστή ή του φορέα δικτύου.

Πληκτρολόγηση των ρυθμίσεων

Ακολουθήστε τις οδηγίες που σας έδωσε ο φορέας παροχής υπηρεσιών δικτύου.


- 1 Μεταβείτε στις **Ρυθμίσεις** → *Ρυθμίσεις σύνδεσης* → *Σημεία πρόσβασης* και ορίστε τις ρυθμίσεις για ένα σημείο πρόσβασης. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Ρυθμίσεις σύνδεσης', σ. 49.
- 2 Μεταβείτε στις **Υπηρεσίες** → **Επιλογές** → *Προσθήκη σ/δείκτη*. Πληκτρολογήστε ένα όνομα για το σελιδοδείκτη και τη διεύθυνση της σελίδας προγράμματος

περιήγησης που έχει οριστεί για το τρέχον σημείο πρόσβασης.


Πραγματοποίηση σύνδεσης


Αφού αποθηκεύσετε όλες τις απαιτούμενες ρυθμίσεις σύνδεσης, μπορείτε να έχετε πρόσβαση σε σελίδες προγράμματος περιήγησης.

Υπάρχουν τρεις διαφορετικοί τρόποι πρόσβασης:


- Επιλέξτε την αρχική σελίδα (🏠) του φορέα δικτύου,
- Επιλέξτε ένα σελιδοδείκτη από την προβολή Σελιδοδείκτες, ή
- Πατήστε τα πλήκτρα  για να αρχίσετε να πληκτρολογείτε τη διεύθυνση μιας υπηρεσίας προγράμματος περιήγησης. Το πεδίο Μετάβαση στο κάτω μέρος της οθόνης ενεργοποιείται και μπορείτε να συνεχίσετε να πληκτρολογείτε τη διεύθυνση εκεί.



Συμβουλή! Για πρόσβαση στην προβολή Σελιδοδείκτες κατά την περιήγηση, πατήστε και κρατήστε πατημένο το πλήκτρο . Για να επιστρέψετε στο πρόγραμμα περιήγησης ξανά, πατήστε **Επιλογές** → *Προηγούμενη σελίδα*.

Αφού επιλέξετε μια σελίδα ή πληκτρολογήσετε τη διεύθυνση, πατήστε  για να αρχίσει η λήψη της σελίδας. Ανατρέξτε επίσης στην ενότητα 'Ενδείξεις που σχετίζονται με συνδέσεις για μεταφορά δεδομένων', σ. 12.

Ασφάλεια σύνδεσης

Αν η ένδειξη ασφαλείας  εμφανίζεται κατά τη διάρκεια μιας σύνδεσης, η μετάδοση δεδομένων μεταξύ της συσκευής και της πύλης ή του διακομιστή του προγράμματος περιήγησης είναι κρυπτογραφημένη και ασφαλής.



Σημείωση: Το εικονίδιο ασφαλείας δεν υποδεικνύει ότι η μετάδοση των δεδομένων μεταξύ της πύλης και του διακομιστή περιεχομένου (εκεί όπου είναι αποθηκευμένος ο πόρος που ζητήθηκε) είναι ασφαλής.

Προβολή σελιδοδεικτών



Λεξιλόγιο: Ένας σελιδοδείκτης αποτελείται από μια διεύθυνση Internet (υποχρεωτική), έναν τίτλο, ένα σημείο πρόσβασης WAP και αν απαιτείται από την υπηρεσία, ένα όνομα χρήστη και έναν κωδικό πρόσβασης.



Σημείωση: Στην κονσόλα παιχνιδιών ενδέχεται να υπάρχουν ορισμένοι προκαθορισμένοι σελιδοδείκτες που παραπέμπουν σε τοποθεσίες οι οποίες δεν ελέγχονται από τη Nokia. Η Nokia δεν εγγυάται για το περιεχόμενο και δεν υποστηρίζει τις συγκεκριμένες διευθύνσεις. Εάν αποφασίσετε να τις επισκεφθείτε, θα

πρέπει να λάβετε τις ίδιες προφυλάξεις, όσον αφορά την ασφάλεια ή το περιεχόμενο, όπως θα κάνατε με οποιαδήποτε άλλη τοποθεσία.

Επιλογές στην προβολή Σελιδοδείκτες (επιλογή σε σελιδοδείκτη ή φάκελο):
Ανοιγμα, Λήψη, Προηγούμενη σελίδα, Αποστολή, Μετάβ. σε διεύθ. URL | Εύρεση σελ/δείκτη, Προσθήκη σ/δείκτη, Επεξεργασία, Διαγραφή, Ανάγνωση μην. υπηρ., Αποσύνδεση, Μετακίν. σε φάκελο, Νέος φάκελος, Επιλογή/Εξάιρεση, Μετονομασία, Σβησ. προσ. μνήμης, Στοιχεία, Προσθ. στα Αγαπητ., Ρυθμίσεις, Βοήθεια και Έξοδος.

Στην προβολή Σελιδοδείκτες, μπορείτε να δείτε σελιδοδείκτες οι οποίοι παραπέμπουν σε διάφορα είδη ιστοσελίδων. Οι σελιδοδείκτες επισημαίνονται με τα ακόλουθα εικονίδια:



– Η αρχική σελίδα που έχει οριστεί για το σημείο πρόσβασης του προγράμματος περιήγησης. Αν χρησιμοποιήσετε άλλο σημείο πρόσβασης στο web για την περιήγηση, η αρχική σελίδα αλλάζει ανάλογα.



– Η σελίδα που επισκεφθήκατε τελευταία. Όταν η κονσόλα παιχνιδιών αποσυνδεθεί από την υπηρεσία, η διεύθυνση της σελίδας που επισκεφθήκατε τελευταία διατηρείται στη μνήμη μέχρι να επισκεφθείτε μια νέα σελίδα κατά την επόμενη σύνδεση.



– Ένας σελιδοδείκτης όπου εμφανίζεται ο τίτλος.

Όταν μετακινείστε στους σελιδοδείκτες, μπορείτε να δείτε τη διεύθυνση του επιλεγμένου σελιδοδείκτη στο πεδίο Μετάβαση στο κάτω μέρος της οθόνης.

Μη αυτόματη προσθήκη σελιδοδεικτών

- 1 Στην προβολή Σελιδοδείκτες, πατήστε **Επιλογές** → Προσθήκη σ/δείκτη.
- 2 Αρχίστε να συμπληρώνετε τα πεδία. Πρέπει να συμπληρώσετε μόνο τη διεύθυνση. Στο σελιδοδείκτη αντιστοιχίζεται το προεπιλεγμένο σημείο πρόσβασης, αν δεν επιλεγεί κάποιο άλλο. Πατήστε για να καταχωρήσετε ειδικούς χαρακτήρες, όπως /, ., : και @. Πατήστε για να διαγράψετε χαρακτήρες.
- 3 Πατήστε **Επιλογές** → Αποθήκ. για να αποθηκεύσετε το σελιδοδείκτη.



Αποστολή σελιδοδεικτών

- Για να στείλετε ένα σελιδοδείκτη, μετακινηθείτε σε αυτόν και πατήστε **Επιλογές** → Αποστολή → Με σύντομο μήνυμα.

Περιήγηση

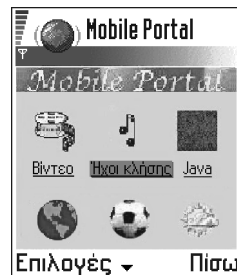
Σε μια σελίδα προγράμματος περιήγησης, οι νέες συνδέσεις εμφανίζονται υπογραμμισμένες με μπλε χρώμα και οι συνδέσεις που έχετε επισκεφθεί με μοβ χρώμα.

Επιλογές κατά την περιήγηση:



Άνοιγμα, Επιλογές υπηρεσίας, Σελιδοδείκτες, Διαγραφή, Μετάβ. σε διεύθ. URL, Προβολή εικόνας, Ανάγνωση μην. υπηρ., Αποθ. ως σελ/δείκτη, Αποστολή σ/δείκτη, Επαναφόρτωση, Αποσύνδεση, Εμφάνιση εικόνων, Σβησ. προα. μνήμης, Αποθήκευση σελίδας, Εύρεση, Στοιχεία Περίοδος σύνδεσης, Ασφάλεια, Ρυθμίσεις, Βοήθεια και Έξοδος.

Πλήκτρα και εντολές που χρησιμοποιούνται κατά την περιήγηση

- Για να ανοίξετε μια σύνδεση, επιλέξτε τη σύνδεση και πατήστε .
- Για να μετακινηθείτε στην προβολή, χρησιμοποιήστε το πλήκτρο ελέγχου.
- Για να πληκτρολογήσετε γράμματα και αριθμούς σε ένα πεδίο, πατήστε τα πλήκτρα - . Πατήστε για να καταχωρήσετε ειδικούς χαρακτήρες, όπως /, ., : και @. Πατήστε για να διαγράψετε χαρακτήρες.
- Για να μεταβείτε στην προηγούμενη σελίδα κατά την περιήγηση, πατήστε **Πίσω**. Αν δεν εμφανίζεται η επιλογή **Πίσω**, πατήστε **Επιλογές** → Ιστορικό για να εμφανιστεί μια χρονολογική λίστα με τις σελίδες που έχετε επισκεφθεί στη διάρκεια ενός κύκλου περιήγησης.




Το περιεχόμενο της λίστας ιστορικού διαγράφεται κάθε φορά που τελειώνει ένας κύκλος περιήγησης.

- Για να σημειώσετε πλαίσια επιλογής και να κάνετε επιλογές, πατήστε .
- Για να ανακτήσετε τα πιο πρόσφατα περιεχόμενα από το διακομιστή, πατήστε **Επιλογές** → *Επαναφόρτωση*.
- Για να ανοίξετε μια δευτερεύουσα λίστα εντολών ή ενεργειών για την ανοιχτή ιστοσελίδα, πατήστε **Επιλογές** → *Επιλογές υπηρεσίας*.
- Πατήστε  για να αποσυνδεθείτε από μια υπηρεσία web και να τερματίσετε την περιήγηση.

Προβολή νέων μηνυμάτων υπηρεσίας κατά την περιήγηση

Για να λάβετε και να προβάλετε τα νέα μηνύματα της υπηρεσίας κατά την περιήγηση:

- 1 Πατήστε **Επιλογές** → *Ανάγνωση μην. υπηρ.* (εμφανίζεται μόνο όταν υπάρχουν νέα μηνύματα).
- 2 Μετακινηθείτε στο μήνυμα και πατήστε  για να το λάβετε και να το ανοίξετε.

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τα μηνύματα υπηρεσίας, ανατρέξτε στην ενότητα 'Μηνύματα υπηρεσίας', σ. 97.

Αποθήκευση σελιδοδεικτών



- Για να αποθηκεύσετε ένα σελιδοδείκτη κατά την περιήγηση, πατήστε **Επιλογές** → *Αποθ. ως σελ/δείκτη*.
- Για να αποθηκεύσετε ένα σελιδοδείκτη που λάβατε σε ένα έξυπνο μήνυμα, ανοίξτε το μήνυμα από τα Εισερχόμενα της εφαρμογής Μηνύματα και πατήστε



Επιλογές → *Αποθ. στους σ/δ.* Ανατρέξτε επίσης στην ενότητα 'Λήψη έξυπνων μηνυμάτων', σ. 95.

Προβολή αποθηκευμένων σελίδων

Αν περιηγηστείτε τακτικά σελίδες που περιέχουν πληροφορίες που δεν αλλάζουν πολύ συχνά, μπορείτε να τις αποθηκεύσετε και να τις περιηγηθείτε εκτός σύνδεσης. Αν έχετε μια κάρτα μνήμης, μπορείτε να αποθηκεύσετε ιστοσελίδες σε αυτή αντί για τη μνήμη της κονσόλας παιχνιδιών.


Επιλογές στην προβολή αποθηκευμένων σελίδων: *Ανοιγμα, Προηγούμενη σελίδα, Επαναφόρτωση, Διαγραφή, Ανάγνωση μην. υπηρ., Αποσύνδεση, Μετακίν. σε φάκελο, Νέος φάκελος, Επιλογή/Εξαίρεση, Μετονομασία, Σβησ. προσ. μνήμης, Στοιχεία, Προσθ. στα Αγαπημ., Ρυθμίσεις, Βοήθεια και Έξοδος.*

- Για να αποθηκεύσετε μια σελίδα, κατά την περιήγηση πατήστε **Επιλογές** → *Αποθήκευση σελίδας*. Οι αποθηκευμένες σελίδες επισημαίνονται με το ακόλουθο εικονίδιο:
 - Η αποθηκευμένη ιστοσελίδα. Στην προβολή αποθηκευμένων σελίδων μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε φακέλους για τις αποθηκευμένες σας ιστοσελίδες. Οι φάκελοι επισημαίνονται με το ακόλουθο εικονίδιο:
 - Φάκελος που περιέχει αποθηκευμένες ιστοσελίδες.

- Για να ανοίξετε την προβολή αποθηκευμένων σελίδων, πατήστε  στην προβολή Σελιδοδείκτες. Στην προβολή αποθηκευμένων σελίδων, πατήστε  για να ανοίξετε μια αποθηκευμένη σελίδα.



Αν θέλετε να ενεργοποιήσετε μια σύνδεση με την υπηρεσία web και να ανακτήσετε ξανά τη σελίδα, πατήστε **Επιλογές** → *Επαναφόρτωση*. Επίσης, μπορείτε να αποθηκεύσετε τις σελίδες σε φακέλους.

 **Σημείωση:** Η κονσόλα παιχνιδιών παραμένει συνδεδεμένη αφού επαναφορτώσετε τη σελίδα.

Λήψη

Μπορείτε να λάβετε στοιχεία όπως ήχους κλήσης, εικόνες, λογότυπα χειριστή και βίντεο κλιπ μέσω του προγράμματος περιήγησης για φορητές συσκευές.


Μετά τη λήψη των στοιχείων, οι αντίστοιχες εφαρμογές στην κονσόλα παιχνιδιών ενεργοποιούνται για το χειρισμό τους, για παράδειγμα, μια εικόνα θα αποθηκευτεί στα **Πολυμέσα** → **Εικόνες**.

Απευθείας λήψη από την ιστοσελίδα

Για να λάβετε το στοιχείο απευθείας από μια ιστοσελίδα:

- Μετακινηθείτε στη σύνδεση και πατήστε **Επιλογές** → *Ανοιγμα*

Αγορά ενός στοιχείου


 **Σημείωση:** Οι διατάξεις προστασίας των πνευματικών δικαιωμάτων ενδέχεται να εμποδίζουν την αντιγραφή, την τροποποίηση, τη μεταφορά ή την προώθηση ορισμένων εικόνων, ήχων κλήσης ή άλλου περιεχομένου.

Για να λάβετε το στοιχείο:

- Μετακινηθείτε στη σύνδεση και πατήστε **Επιλογές** → *Ανοιγμα*
- Επιλέξτε Αγορά αν θέλετε να αγοράσετε το στοιχείο.

Έλεγχος ενός στοιχείου πριν από τη λήψη

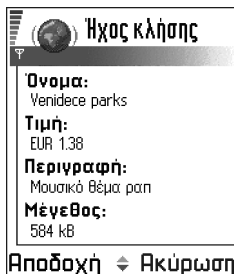
Μπορείτε να δείτε στοιχεία σχετικά με ένα στοιχείο προτού το λάβετε. Τα στοιχεία ενδέχεται να περιλαμβάνουν την τιμή, μια σύντομη περιγραφή και το μέγεθος του στοιχείου.

 **Σημείωση:** Απευθυνθείτε στο φορέα δικτύου για να διαπιστώσετε εάν προσφέρεται η συγκεκριμένη υπηρεσία.


- Μετακινηθείτε στη σύνδεση και πατήστε **Επιλογές** → *Ανοιγμα*

Στην κονσόλα παιχνιδιών εμφανίζονται λεπτομέρειες σχετικά με το στοιχείο.

- Αν θέλετε να συνεχίσετε τη λήψη, πατήστε **Αποδοχή** ή αν θέλετε να ακυρώσετε τη λήψη, πατήστε **Ακύρωση**.



Τερματισμός μιας σύνδεσης

- Πατήστε **Επιλογές** → **Αποσύνδεση** ή
- Πατήστε και κρατήστε πατημένο το πλήκτρο  για να τερματίσετε την περιήγηση και να επιστρέψετε στην κατάσταση αναμονής.

Άδειασμα της προσωρινής μνήμης

Οι πληροφορίες ή οι υπηρεσίες στις οποίες είχατε πρόσβαση αποθηκεύονται στην προσωρινή μνήμη της κονσόλας παιχνιδιών.



Σημείωση: Εάν έχετε επιχειρήσει ή έχετε επιτύχει να αποκτήσετε πρόσβαση σε εμπιστευτικές πληροφορίες που απαιτούν κωδικό πρόσβασης (όπως στον τραπεζικό σας λογαριασμό), αδειάζετε τη μνήμη της κονσόλας παιχνιδιών μετά από κάθε χρήση. Για να


αδειάζετε την προσωρινή μνήμη, πατήστε **Επιλογές** → **Σβησ. προσ. μνήμης**.



Λεξιλόγιο: Προσωρινή μνήμη είναι μια μνήμη που χρησιμοποιείται για την προσωρινή αποθήκευση δεδομένων.

Ρυθμίσεις προγράμματος περιήγησης

Πατήστε **Επιλογές** → **Ρυθμίσεις**:

- **Προεπιλ. σημείο πρόσβ.** – Αν θέλετε να αλλάξετε το προεπιλεγμένο σημείο πρόσβασης, πατήστε  για να εμφανιστεί μια λίστα διαθέσιμων σημείων πρόσβασης. Επισημαίνεται το τρέχον προεπιλεγμένο σημείο πρόσβασης. Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στην ενότητα '**Ρυθμίσεις σύνδεσης**', σ. 49.
- **Εμφάνιση εικόνων** – Επιλέξτε αν θέλετε να βλέπετε εικόνες κατά την περιήγηση. Εάν επιλέξετε **Όχι**, μπορείτε να φορτώσετε αργότερα τις εικόνες κατά τη περιήγηση, πατώντας **Επιλογές** → **Εμφάνιση εικόνων**.
- **Αναδίπλωση κειμένου** – Επιλέξτε **Απενεργοποιημ.** αν δεν θέλετε να αναδιπλώνεται αυτόματα το κείμενο σε μια παράγραφο, ή **Ενεργοποιημένη** εάν θέλετε να γίνεται αναδίπλωση.
- **Μέγεθος γραμματ.** – Μπορείτε να επιλέξετε πέντε μεγέθη κειμένου στο πρόγραμμα περιήγησης: **Ελάχιστο**, **Μικρό**, **Κανονικό**, **Μεγάλο** και **Μέγιστο**.
- **Προεπιλ. κωδικοποίηση** – Για να βεβαιωθείτε ότι στις σελίδες προγράμματος περιήγησης εμφανίζονται

σωστά οι χαρακτήρες κειμένου, επιλέξτε τον κατάλληλο τύπο γλώσσας.

- *Cookies - Αποδοχή / Απόρριψη.* Μπορείτε να ενεργοποιήσετε ή να απενεργοποιήσετε τη λήψη και την αποστολή cookies.
- *Επιβ. αποστολής DTMF - Πάντοτε / Μόνο 1η φορά.* Το πρόγραμμα περιήγησης υποστηρίζει ορισμένες λειτουργίες στις οποίες μπορείτε να αποκτήσετε πρόσβαση κατά την περιήγηση. Μπορείτε: να κάνετε φωνητική κλήση ενώ εξετάζετε μια ιστοσελίδα, να στείλετε ηχητικούς τόνους DTMF στη διάρκεια μιας φωνητικής κλήσης, να αποθηκεύσετε στις Επαφές ένα όνομα και έναν αριθμό τηλεφώνου από μια ιστοσελίδα. Επιλέξτε αν θέλετε επιβεβαίωση πριν από την αποστολή ηχητικών τόνων DTMF στη διάρκεια μιας φωνητικής κλήσης. Ανατρέξτε επίσης στην ενότητα 'Τόνοι DTMF', σ. 24.



14. Εφαρμογές (Java™)



Σημείωση: Για να χρησιμοποιήσετε αυτήν τη λειτουργία, η κονσόλα παιχνιδιών πρέπει να είναι ενεργοποιημένη. Μην ενεργοποιείτε την κονσόλα παιχνιδιών όταν η χρήση ασύρματου τηλεφώνου απαγορεύεται ή όταν ενδέχεται να προκαλέσει παρεμβολές ή να αποβεί επικίνδυνη.

↩ Μετάβαση στο Μενού → Άλλα → Εφαρμογές.

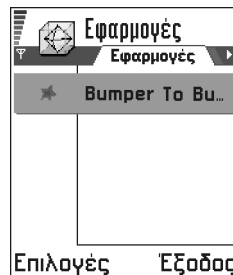
Στην κύρια προβολή των εφαρμογών, μπορείτε να ανοίξετε εγκατεστημένες εφαρμογές Java ή να τις αφαιρέσετε. Στην προβολή εγκατάστασης, μπορείτε να εγκαταστήσετε νέες εφαρμογές Java (επεκτάσεις αρχείων .JAD ή .JAR).



Σημείωση: Η κονσόλα παιχνιδιών υποστηρίζει τις εφαρμογές J2Micro Edition™ Java. Μην αντιγράφετε εφαρμογές PersonalJava™ στην κονσόλα παιχνιδιών γιατί δεν είναι δυνατή η εγκατάστασή τους.

Όταν ανοίγετε τις Εφαρμογές, εμφανίζεται μια λίστα με τις εφαρμογές Java που έχουν εγκατασταθεί στην κονσόλα παιχνιδιών.

Επιλογές στην κύρια προβολή Εφαρμογές:
Άνοιγμα, Προβολή στοιχείων, Ρυθμίσεις, Διαγραφή, Μετάβ. σε διεύθ. URL, Ενημέρωση, Βοήθεια και Έξοδος.




- Μετακινηθείτε σε μια εφαρμογή και πατήστε **Επιλογές** → *Προβολή στοιχείων* για να πληροφορηθείτε τα εξής:
 - *Κατάστ.* - Εγκατεστημ., Εκτελείται... ή Ληφθείσες (εμφανίζεται μόνο στην προβολή εγκατάστασης),
 - *Έκδοση* - τον αριθμό έκδοσης της εφαρμογής,
 - *Προμηθ* - τον προμηθευτή ή τον κατασκευαστή της εφαρμογής,
 - *Μέγεθος* - το μέγεθος του αρχείου της εφαρμογής σε kilobyte,
 - *Τύπος* - μια σύντομη περιγραφή για την εφαρμογή,
 - *URL* - μια διεύθυνση ενημερωτικής σελίδας στο Internet, και


- **Data** - το μέγεθος των δεδομένων της εφαρμογής, όπως τις μεγαλύτερες βαθμολογίες, σε kilobyte.
- Για να ξεκινήσει μια σύνδεση για μεταφορά δεδομένων και για προβολή πρόσθετων πληροφοριών σχετικά με την εφαρμογή, μετακινηθείτε σε αυτή και πατήστε **Επιλογές** → *Μετάβ. σε διεύθ. URL*.
- Για να ξεκινήσει μια σύνδεση για μεταφορά δεδομένων και για να ελέγξετε αν υπάρχει διαθέσιμη ενημέρωση για την εφαρμογή, μετακινηθείτε σε αυτή και πατήστε **Επιλογές** → *Ενημέρωση*.

Οι Εφαρμογές χρησιμοποιούν την κοινόχρηστη μνήμη. Βλ. 'Κοινόχρηστη μνήμη', σ. 19.



Εγκατάσταση εφαρμογής Java

Τα αρχεία εγκατάστασης μπορούν να μεταφερθούν στην κονσόλα παιχνιδιών από έναν υπολογιστή, να ληφθούν στη διάρκεια περιήγησης ή να σας αποσταλούν με ένα μήνυμα πολυμέσων, ως συνημμένα σε e-mail, μέσω σύνδεσης υπέρυθρης ακτινοβολίας ή Bluetooth. Αν χρησιμοποιείτε το PC Suite for Nokia N-Gage για τη μεταφορά του αρχείου, τοποθετήστε το στο φάκελο **c:\nokial\installs** στην κονσόλα παιχνιδιών.


 **ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ!** Εγκαθιστάτε λογισμικό που προέρχεται αποκλειστικά από πηγές που προσφέρουν επαρκή προστασία από ιούς και άλλο επιβλαβές λογισμικό.

 **Σημείωση:** Στην προβολή εγκατάστασης, μπορείτε να εγκαταστήσετε μόνο αρχεία εγκατάστασης εφαρμογών Java με επεκτάσεις .JAD ή .JAR.

Επιλογές στην προβολή εγκατάστασης: *Εγκατάσταση, Προβολή στοιχείων, Διαγραφή, Βοήθεια και Έξοδος.*

- 1 Στην κύρια προβολή Εφαρμογές, για να δείτε τα πακέτα εγκατάστασης, πατήστε  για να ανοίξετε την προβολή *Ληφθείσες*.
- 2 Για την εγκατάσταση μιας εφαρμογής, μετακινηθείτε σε ένα αρχείο εγκατάστασης και πατήστε **Επιλογές** → *Εγκατάσταση*.
Εναλλακτικά, αναζητήστε στη μνήμη της κονσόλας παιχνιδιών το αρχείο εγκατάστασης, επιλέξτε το αρχείο και πατήστε  για να ξεκινήσει η εγκατάσταση.




Παράδειγμα: Σε περίπτωση που έχετε λάβει το αρχείο εγκατάστασης ως συνημμένο σε e-mail, μεταβείτε στο γραμματοκιβώτιό σας, ανοίξτε το μήνυμα e-mail, ανοίξτε την προβολή *Συνημμένα*, μετακινηθείτε στο αρχείο εγκατάστασης και πατήστε  για να ξεκινήσει η εγκατάσταση.

- 3 Πατήστε **Ναι** για να επιβεβαιώσετε την εγκατάσταση. Για την εγκατάσταση απαιτείται το αρχείο .JAR. Εάν λείπει, η κονσόλα παιχνιδιών μπορεί να σας ζητήσει να το φορτώσετε. Αν δεν έχει οριστεί σημείο πρόσβασης για τις Εφαρμογές, θα σας ζητηθεί να επιλέξετε ένα. Για τη λήψη του αρχείου JAR, ίσως χρειαστεί να πληκτρολογήσετε όνομα χρήστη και κωδικό πρόσβασης στο διακομιστή. Τα στοιχεία αυτά

παρέχονται από τον προμηθευτή ή τον κατασκευαστή της εφαρμογής.

Στη διάρκεια της εγκατάστασης, η κονσόλα παιχνιδιών ελέγχει την ακεραιότητα του πακέτου που θα εγκατασταθεί. Η κονσόλα παιχνιδιών εμφανίζει πληροφορίες για τους ελέγχους που εκτελούνται, και έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε εάν θα συνεχίσετε ή θα ακυρώσετε την εγκατάσταση. Αφού η κονσόλα παιχνιδιών ελέγξει την ακεραιότητα του πακέτου λογισμικού, εκτελείται η εγκατάσταση της εφαρμογής στην κονσόλα παιχνιδιών.

- 4 Η κονσόλα παιχνιδιών σας πληροφορεί όταν ολοκληρωθεί η εγκατάσταση.
Για να ανοίξετε την εφαρμογή Java μετά την εγκατάσταση, πρέπει να μεταβείτε στην κύρια προβολή Εφαρμογές.

 **Συμβουλή!** Κατά την περιήγηση, μπορείτε να λάβετε ένα αρχείο εγκατάστασης και να το εγκαταστήσετε αμέσως. Να έχετε ωστόσο υπόψη σας ότι η σύνδεση παραμένει ενεργή στο παρασκήνιο στη διάρκεια της εγκατάστασης.

Άνοιγμα εφαρμογής Java

- Μετακινηθείτε σε μια εφαρμογή στην κύρια προβολή Εφαρμογές και πατήστε  για να την ανοίξετε.

Κατάργηση εγκατάστασης εφαρμογής Java

- Επιλέξτε την εφαρμογή στην κύρια προβολή Εφαρμογές και πατήστε **Επιλογές**→ **Διαγραφή**.

Ρυθμίσεις εφαρμογών Java

Για να ορίσετε ένα προεπιλεγμένο σημείο πρόσβασης για λήψη αρχείων εφαρμογών που λείπουν, πατήστε **Επιλογές**→ **Ρυθμίσεις**→ **Προεπιλ. σημ. πρόσβ.** Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τη δημιουργία σημείων πρόσβασης, ανατρέξτε στην ενότητα ‘Σημεία πρόσβασης’, σ. 52.

Επιλέξτε μια εφαρμογή και πατήστε **Επιλογές**→ **Ρυθμίσεις** και στη συνέχεια επιλέξτε ένα από τα ακόλουθα:

- **Σημείο πρόσβασης** – Επιλέξτε σημείο πρόσβασης που θα χρησιμοποιείται από την εφαρμογή για τη λήψη επιπλέον δεδομένων.
- **Σύνδεση δικτύου** – Ορισμένες εφαρμογές Java ίσως απαιτούν να γίνεται σύνδεση για μεταφορά δεδομένων με ένα καθορισμένο σημείο πρόσβασης. Αν δεν έχει επιλεγεί σημείο πρόσβασης, θα σας ζητηθεί να επιλέξετε. Οι επιλογές είναι οι εξής:
Επιτρεπτή – Η σύνδεση πραγματοποιείται αμέσως χωρίς ειδοποίηση.
Πρώτα ερώτηση – Πριν πραγματοποιηθεί σύνδεση, θα ερωτηθείτε από την κονσόλα παιχνιδιών.
Μη επιτρεπτή – Δεν επιτρέπονται οι συνδέσεις.



15. Διαχείριση – εγκατάσταση εφαρμογών και λογισμικού



Σημείωση: Η κονσόλα παιχνιδιών πρέπει να είναι ενεργοποιημένη για να χρησιμοποιήσετε τις λειτουργίες στο φάκελο **Εργαλεία**. Μην ενεργοποιείτε την κονσόλα παιχνιδιών όταν η χρήση ασύρματου τηλεφώνου απαγορεύεται ή όταν ενδέχεται να προκαλέσει παρεμβολές ή να αποβεί επικίνδυνη.



Μετάβαση στο **Μενού** → **Εργαλεία** → **Διαχείριση**.

Με την εφαρμογή αυτή μπορείτε να εγκαταστήσετε νέες εφαρμογές και πακέτα λογισμικού, αλλά και να αφαιρέσετε εφαρμογές από την κονσόλα παιχνιδιών. Μπορείτε επίσης να ελέγξετε την κατανάλωση μνήμης.

Επιλογές στην κύρια προβολή

Διαχείρισης: *Προβολή στοιχείων, Προβολή πιστοποίηση, Εγκατάσταση, Διαγραφή, Προβολή μητρώου, Αποστολή μητρώου, Στοιχεία μνήμης, Βοήθεια και Έξοδος.*

Όταν ανοίξετε την εφαρμογή διαχείρισης, θα δείτε μια λίστα με:

- πακέτα εγκατάστασης που έχουν αποθηκευτεί στην εφαρμογή διαχείρισης,
- εφαρμογές για τις οποίες δεν έχει ολοκληρωθεί η εγκατάσταση (με την ένδειξη) και

- εφαρμογές που έχουν εγκατασταθεί πλήρως και τις οποίες μπορείτε να αφαιρέσετε (με την ένδειξη).




Σημείωση: Στη Διαχείριση, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μόνο αρχεία εγκατάστασης λογισμικού συσκευών με επέκταση .SIS.

- Μετακινηθείτε σε ένα αρχείο εγκατάστασης και πατήστε **Επιλογές** → *Προβολή στοιχείων* για να εμφανιστεί το Όνομα, Έκδοση, Τύπος, Μέγεθος, Προμηθ. και Κατάστ. του πακέτου λογισμικού.
- Μετακινηθείτε σε ένα πακέτο λογισμικού και πατήστε **Επιλογές** → *Προβολή πιστοποίηση*, για να εμφανιστούν οι λεπτομέρειες του πιστοποιητικού ασφαλείας ενός πακέτου λογισμικού. Ανατρέξτε στην ενότητα '*Διαχείριση πιστοπ/κών*', σ. 58.




Σημαντικό: Να εγκαθιστάτε λογισμικό μόνο από πηγές που παρέχουν επαρκή προστασία από ιούς και άλλο επιβλαβές λογισμικό.


Μην εγκαταστήσετε την εφαρμογή εάν κατά την εγκατάσταση της Διαχείρισης εμφανιστεί προειδοποίηση για την ασφάλεια.


 **Συμβουλή!** Για την εγκατάσταση εφαρμογών Java™ (με επέκταση αρχείου .JAD ή .JAR), πηγαίνετε στην ενότητα Εφαρμογές. Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στην ενότητα 'Εφαρμογές (Java™)', σ. 135.


Εγκατάσταση λογισμικού



Μπορείτε να εγκαταστήσετε εφαρμογές που προορίζονται συγκεκριμένα για την κονσόλα παιχνιδιών Nokia N-Gage ή συμβατές με το λειτουργικό σύστημα Symbian. Ένα πακέτο λογισμικού είναι συνήθως ένα μεγάλο συμπίεσμένο αρχείο που περιέχει πολλά επιμέρους αρχεία.

 **Σημείωση:** Αν εγκαταστήσετε μια εφαρμογή που δεν προορίζεται συγκεκριμένα για την κονσόλα παιχνιδιών Nokia N-Gage, ίσως το περιβάλλον χρήσης και η λειτουργία της να διαφέρουν σημαντικά από τις συνηθισμένες εφαρμογές της κονσόλας παιχνιδιών Nokia N-Gage.


 **Σημαντικό:** Αν εγκαταστήσετε ένα αρχείο ενημέρωσης ή επιδιόρθωσης για μια υπάρχουσα εφαρμογή, μπορείτε να επαναφέρετε την αρχική εφαρμογή μόνο εφόσον έχετε το αρχικό αρχείο της εγκατάστασης ή ένα πλήρες αντίγραφο ασφαλείας του πακέτου λογισμικού που αφαιρέσατε. Για να επαναφέρετε την αρχική εφαρμογή, πρέπει πρώτα να αφαιρέσετε την εφαρμογή και κατόπιν να την εγκαταστήσετε ξανά από το αρχικό αρχείο εγκατάστασης ή από το αντίγραφο ασφαλείας.

 **Συμβουλή!** Πατήστε **Επιλογές** → *Προβολή μητρώου* για να δείτε ποια πακέτα λογισμικού έχουν εγκατασταθεί ή αφαιρεθεί και πότε.


- 1 Τα πακέτα εγκατάστασης μπορούν να μεταφερθούν στην κονσόλα παιχνιδιών από έναν υπολογιστή, να ληφθούν στη διάρκεια περιήγησης ή να σας αποσταλούν με ένα μήνυμα πολυμέσων, ως συνημμένα σε e-mail, μέσω σύνδεσης υπέρυθρης ακτινοβολίας ή Bluetooth. Αν χρησιμοποιείτε το PC Suite for Nokia N-Gage για τη μεταφορά του αρχείου, τοποθετήστε το στο φάκελο `c:\nokia\installs` στην κονσόλα παιχνιδιών.
- 2 Τα πακέτα εγκατάστασης μπορούν να μεταφερθούν στην κονσόλα παιχνιδιών από ένα συμβατό υπολογιστή μέσω του παρεχόμενου καλωδίου DKE-2 Mini-B USB. Εάν χρησιμοποιήσετε την Εξερεύνηση των Windows για να μεταφέρετε το αρχείο από το CD-ROM της κονσόλας παιχνιδιών Nokia N-Gage, τοποθετήστε το στην κάρτα μνήμης (τοπικός δίσκος).
- 3 Ανοίξτε τη Διαχείριση, μετακινηθείτε στο πακέτο εγκατάστασης και πατήστε **Επιλογές** → *Εγκατάσταση* για να ξεκινήσει η εγκατάσταση. Εναλλακτικά, αναζητήστε το αρχείο εγκατάστασης στη μνήμη της κονσόλας παιχνιδιών ή στην κάρτα μνήμης, επιλέξτε το αρχείο και πατήστε  για να ξεκινήσει η εγκατάσταση.

 **Παράδειγμα:** Σε περίπτωση που έχετε λάβει το αρχείο εγκατάστασης ως συνημμένο σε e-mail, μεταβείτε στο γραμματοκιβώτιό σας, ανοίξτε το μήνυμα e-mail, ανοίξτε την προβολή Συνημμένα, μετακινηθείτε στο αρχείο εγκατάστασης και πατήστε  για να ξεκινήσει η εγκατάσταση.

Στη διάρκεια της εγκατάστασης, η κονσόλα παιχνιδιών ελέγχει την ακεραιότητα του πακέτου που θα εγκατασταθεί. Η κονσόλα παιχνιδιών εμφανίζει πληροφορίες για τους ελέγχους που εκτελούνται και έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε εάν θα συνεχίσετε ή θα ακυρώσετε την εγκατάσταση. Αφού η κονσόλα παιχνιδιών ελέγξει την ακεραιότητα του πακέτου λογισμικού, εκτελείται η εγκατάσταση της εφαρμογής στην κονσόλα παιχνιδιών.


 **Συμβουλή!** Για να στείλετε το μητρώο της εγκατάστασης σε μια υπηρεσία υποστήριξης ώστε να διαπιστώσουν τι έχει εγκατασταθεί ή αφαιρεθεί, πατήστε **Επιλογές** → *Αποστολή μητρώου* → *Με σύντομο μήνυμα* ή *Μέσω e-mail* (διαθέσιμη μόνο εάν έχουν οριστεί οι σωστές ρυθμίσεις e-mail).

Αφαίρεση λογισμικού

- 1 Για να αφαιρέσετε ένα πακέτο λογισμικού, μετακινηθείτε σε αυτό και πατήστε **Επιλογές** → *Διαγραφή*.
 - 2 Πατήστε **Ναι** για να επιβεβαιώσετε την αφαίρεση.
-  **Σημαντικό:** Μετά την αφαίρεση λογισμικού, η νέου εγκατάστασή του είναι δυνατή μόνο εφόσον έχετε το αρχικό πακέτο λογισμικού ή ένα πλήρες αντίγραφο ασφαλείας του πακέτου λογισμικού που αφαιρέθηκε. Αφού αφαιρέσετε ένα πακέτο λογισμικού, δεν θα μπορείτε πλέον να ανοίξετε τα έγγραφα που δημιουργήθηκαν με το λογισμικό αυτό. Σε περίπτωση που η λειτουργία κάποιου άλλου πακέτου λογισμικού εξαρτάται από το λογισμικό που αφαιρέσατε, ίσως δεν θα είναι πλέον δυνατή η χρήση του. Ανατρέξτε στην τεκμηρίωση του εγκατεστημένου πακέτου λογισμικού για λεπτομέρειες.

Προβολή της κατανάλωσης μνήμης

- Για να ανοίξετε την προβολή της μνήμης, πατήστε **Επιλογές** → *Στοιχεία μνήμης*.

 **Σημείωση:** Αν έχετε εγκαταστήσει στην κονσόλα παιχνιδιών μια κάρτα μνήμης, θα έχετε δυνατότητα επιλογής μεταξύ δύο προβολών μνήμης, μιας για την κονσόλα παιχνιδιών ή τη *Μνήμη συσκευής* και μιας για την *Κάρτα μνήμης*. Διαφορετικά, θα έχετε μόνο την προβολή για τη *Μνήμη συσκευής*.

Όταν ανοίξετε μία από τις προβολές μνήμης, η κονσόλα παιχνιδιών υπολογίζει το χώρο που έχει μείνει ελεύθερος στη μνήμη για αποθήκευση δεδομένων και εγκατάσταση νέου λογισμικού. Στις προβολές μνήμης, μπορείτε να δείτε την κατανάλωση μνήμης από τις διάφορες ομάδες δεδομένων: *Ημερολόγιο, Επαφές, Έγγραφα, Μηνύματα, Εικόνες, Αρχεία ήχου, Βίντεο κλιπ, Εφαρμογές, Μν. σε χρήση και Ελεύθ. μνήμη.*



Συμβουλή! Εάν η μνήμη της κονσόλας παιχνιδιών δεν επαρκεί, διαγράψτε μερικά έγγραφα ή μετακινήστε τα στην κάρτα μνήμης. Ανατρέξτε επίσης στο κεφάλαιο 'Αντιμετώπιση προβλημάτων', σ. 151.

16. Συνδεσιμότητα



Σημείωση: Η κονσόλα παιχνιδιών πρέπει να είναι ενεργοποιημένη για να χρησιμοποιήσετε τις λειτουργίες στο φάκελο **Εργαλεία**. Μην ενεργοποιείτε την κονσόλα παιχνιδιών όταν η χρήση ασύρματου τηλεφώνου απαγορεύεται ή όταν ενδέχεται να προκαλέσει παρεμβολές ή να αποβεί επικίνδυνη.

➡ Μετάβαση στο **Μενού** → **Εργαλεία** → **Bluetooth**.

Μπορείτε να μεταφέρετε δεδομένα από την κονσόλα παιχνιδιών σε μια άλλη συμβατή συσκευή, για παράδειγμα, μια άλλη συσκευή τηλεφώνου ή έναν υπολογιστή, μέσω της ασύρματης σύνδεσης Bluetooth.

Σύνδεση Bluetooth



Σημείωση: Η κονσόλα παιχνιδιών Nokia N-Gage είναι συμβατή και ικανοποιεί τις προδιαγραφές Bluetooth 1.1. Ωστόσο, η επικοινωνία μεταξύ της κονσόλας παιχνιδιών και άλλων προϊόντων με την ασύρματη τεχνολογία Bluetooth δεν είναι εγγυημένη και εξαρτάται από τη συμβατότητα. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τη συμβατότητα μεταξύ των συσκευών Bluetooth, συμβουλευθείτε τις οδηγίες χρήσης κάθε προϊόντος ή απευθυνθείτε στον κατασκευαστή.

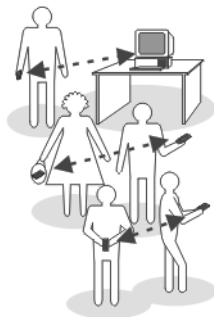
Μέσω της σύνδεσης Bluetooth, μπορείτε να συμμετέχετε σε παιχνίδια δύο ή περισσότερων παικτών, μαζί με φίλους σας, που έχουν το ίδιο παιχνίδι σε κάποια συμβατή συσκευή. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Παιχνίδια', σ. 34. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τη δυνατότητα Bluetooth στο προφίλ λειτουργία χωρίς σύνδεση. Σε αυτό το προφίλ, δεν είναι δυνατή η πραγματοποίηση ή η λήψη ασύρματων τηλεφωνικών κλήσεων μέσω της συσκευής. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Προφίλ Εκτός σύνδεσης', σ. 111.



Συμβουλή! Μπορείτε να παίξετε ακόμα και παιχνίδια με άλλους κατόχους κονσόλας παιχνιδιών που υποστηρίζουν σύνδεση μέσω Bluetooth.

Η τεχνολογία Bluetooth επιτρέπει την ασύρματη σύνδεση ηλεκτρονικών συσκευών σε μέγιστη απόσταση 10 μέτρων, χωρίς κανένα κόστος. Μια σύνδεση Bluetooth μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη διεξαγωγή παιχνιδιών, την αποστολή εικόνων, βίντεο, κειμένων, προσωπικών στοιχείων, σημειώσεων ημερολογίου, ή για την ασύρματη σύνδεση συσκευών που υποστηρίζουν την τεχνολογία Bluetooth, όπως υπολογιστών.

Οι συσκευές με τεχνολογία Bluetooth επικοινωνούν χρησιμοποιώντας ραδιοκύματα και επομένως η κονσόλα παιχνιδιών και η άλλη συσκευή Bluetooth με την οποία θέλετε να συνδεθείτε δεν χρειάζεται να βρίσκονται σε απευθείας οπτική επαφή.



Οι δύο συσκευές πρέπει απλώς να βρίσκονται σε απόσταση που δεν ξεπερνά τα 10 μέτρα, αν και η σύνδεση μπορεί να υφίσταται παρεμβολές ή να εμποδίζεται από τοίχους ή άλλες ηλεκτρονικές συσκευές.

Η χρήση σύνδεσης Bluetooth καταναλώνει την ενέργεια της μπαταρίας και ο χρόνος λειτουργίας της κονσόλας παιχνιδιών μειώνεται. Αυτό πρέπει να το έχετε υπόψη σας όταν χρησιμοποιείτε άλλες λειτουργίες της κονσόλας παιχνιδιών.


Ενδέχεται η χρήση συσκευών Bluetooth να υπόκειται σε περιορισμούς. Ζητήστε πληροφορίες από τις τοπικές αρχές.

Ενεργοποίηση της εφαρμογής Bluetooth για πρώτη φορά

Όταν ενεργοποιήσετε την εφαρμογή Bluetooth για πρώτη φορά, σας ζητείται να δώσετε ένα όνομα Bluetooth στην κονσόλα παιχνιδιών.

- Γράψτε ένα όνομα (30 γράμματα το πολύ) ή χρησιμοποιήστε το προεπιλεγμένο όνομα 'Nokia N-Gage'. Αν στείλετε δεδομένα μέσω μιας σύνδεσης Bluetooth πριν ορίσετε ένα συγκεκριμένο όνομα Bluetooth στην κονσόλα παιχνιδιών, θα χρησιμοποιηθεί το προεπιλεγμένο όνομα.

Ρυθμίσεις Bluetooth

Για να τροποποιήσετε τις ρυθμίσεις Bluetooth, μετακινήστε στη ρύθμιση που θέλετε να αλλάξετε και πατήστε .

- Bluetooth** - Επιλέξτε *Ναι* αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε Bluetooth. Αν επιλέξετε στη ρύθμιση Bluetooth *Όχι*, όλες οι ενεργές συνδέσεις Bluetooth τερματίζονται και η εφαρμογή Bluetooth δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί πλέον για την αποστολή ή λήψη δεδομένων.



- *Ορατ. συσκευής μου* – Αν επιλέξετε *Ορατή σε όλους*, η κονσόλα παιχνιδιών θα μπορεί να εντοπιστεί από άλλες συσκευές Bluetooth κατά την αναζήτηση συσκευών. Αν επιλέξετε *Κρυφή*, η κονσόλα παιχνιδιών δε θα εντοπιστεί από άλλες συσκευές Bluetooth κατά την αναζήτηση συσκευών.



Σημείωση: Όταν ενεργοποιήσετε την εφαρμογή Bluetooth και αλλάξετε τη ρύθμιση *Ορατ. συσκευής μου* σε *Ορατή σε όλους*, η κονσόλα παιχνιδιών και αυτό το όνομα εμφανίζονται σε άλλους χρήστες συσκευών Bluetooth.

- *Όνομα Bluetooth* – Καταχωρήστε ένα όνομα Bluetooth για την κονσόλα παιχνιδιών. Όταν ενεργοποιήσετε την εφαρμογή Bluetooth και αλλάξετε τη ρύθμιση *Ορατ. συσκευής μου* σε *Ορατή σε όλους*, αυτό το όνομα εμφανίζεται σε άλλους χρήστες συσκευών Bluetooth.



Συμβουλή! Κατά την αναζήτηση συσκευών, μερικές συσκευές Bluetooth ίσως εμφανίζουν μόνον τις μοναδικές διευθύνσεις Bluetooth (διευθύνσεις συσκευών). Για να μάθετε ποια είναι η μοναδική διεύθυνση Bluetooth της κονσόλας παιχνιδιών, καταχωρήστε τον κωδικό ***#2820#** σε κατάσταση αναμονής.

Αποστολή δεδομένων μέσω Bluetooth



Σημείωση: Μπορείτε να πραγματοποιήσετε μόνο μία ενεργή σύνδεση Bluetooth κάθε φορά.


- 1 Ανοίξτε μια εφαρμογή στην οποία έχει αποθηκευτεί το στοιχείο που θέλετε να στείλετε. Εάν, για παράδειγμα,

θέλετε να στείλετε μια εικόνα σε μια άλλη συμβατή συσκευή, ανοίξτε την εφαρμογή *Εικόνες*, για να στείλετε ένα βίντεο κλιπ σε άλλη συμβατή συσκευή, ανοίξτε την εφαρμογή *Αναπαραγωγή βίντεο*.

- 2 Μετακινηθείτε στο στοιχείο που θέλετε να στείλετε, για παράδειγμα, μια εικόνα και επιλέξτε **Επιλογές** → **Αποστολή** → **Μέσω Bluetooth**.



Συμβουλή! Για να στείλετε κείμενο μέσω σύνδεσης Bluetooth (αντί των μηνυμάτων κειμένου), μεταβείτε στις **Επιλογές** → **Αποστολή** → **Μέσω Bluetooth**.


- 3 Η κονσόλα παιχνιδιών αρχίζει να αναζητά συσκευές εντός εμβέλειας. Οι συσκευές Bluetooth που βρίσκονται εντός εμβέλειας αρχίζουν να εμφανίζονται στην οθόνη μία-μία. Θα δείτε ένα εικονίδιο συσκευής, το όνομα Bluetooth της συσκευής, τον τύπο της συσκευής ή ένα παρώνυμο. Οι αξιόπιστες συσκευές εμφανίζονται με .



Σημείωση: Αν έχετε αναζητήσει συσκευές Bluetooth στο παρελθόν, εμφανίζεται πρώτα μια λίστα με τις συσκευές που είχαν εντοπιστεί την προηγούμενη φορά. Για να αρχίσετε νέα αναζήτηση, επιλέξτε **Άλλες συσκευές**. Εάν απενεργοποιήσετε



την κονσόλα παιχνιδιών, η λίστα με τις συσκευές θα είναι κενή όταν την ενεργοποιήσετε και θα πρέπει να κάνετε πάλι αναζήτηση συσκευών πριν την αποστολή δεδομένων.

- Για να διακόψετε την αναζήτηση, πατήστε **Διακοπή**. Η λίστα συσκευών 'παγώνει' και μπορείτε να αρχίσετε τη σύνδεση με μία από τις συσκευές που έχουν ήδη εντοπιστεί.
 - 4 Μεταβείτε στη συσκευή με την οποία θέλετε να συνδεθείτε και πατήστε **Επιλογή**. Το στοιχείο που θέλετε να στείλετε αντιγράφεται στα Εξερχόμενα και εμφανίζεται το μήνυμα *Σύνδεση....*
 - 5 **Ορισμός αξιοπιστίας (αν δεν απαιτείται από την άλλη συσκευή, μεταβείτε στο βήμα 6)**
 - Αν η άλλη συσκευή απαιτεί τον ορισμό αξιοπιστίας πριν τη μετάδοση δεδομένων, ακούγεται ένα ηχητικό σήμα και σας ζητείται να καταχωρήσετε κωδικό πρόσβασης.
 - Δημιουργήστε τον προσωπικό σας κωδικό πρόσβασης (μήκος 1-16 αριθμητικοί χαρακτήρες) και συμφωνήστε με τον κάτοχο της άλλης συσκευής Bluetooth να χρησιμοποιήσει τον ίδιο κωδικό. Αυτός ο κωδικός χρησιμοποιείται μόνο μία φορά και δεν είναι απαραίτητο να τον απομνημονεύσετε.
 - Μετά τον ορισμό αξιοπιστίας, η συσκευή αποθηκεύεται στην προβολή αξιόπιστων συσκευών.
-  **Λεξιλόγιο:** Ο ορισμός αξιοπιστίας εξυπηρετεί στον έλεγχο και την επαλήθευση των συσκευών. Οι χρήστες των συσκευών συμβατών

με Bluetooth πρέπει να συμφωνήσουν μεταξύ τους ποιος θα είναι ο κωδικός πρόσβασης, και να χρησιμοποιούν τον ίδιο κωδικό και για τις δύο συσκευές, προκειμένου να θεωρούνται αξιόπιστες. Οι συσκευές που δεν διαθέτουν περιβάλλον χρήστη διαθέτουν κωδικό πρόσβασης ρυθμισμένο από τον κατασκευαστή τους.

- 6 Όταν η σύνδεση πραγματοποιηθεί επιτυχώς, εμφανίζεται το μήνυμα *Αποστολή δεδομένων....*



Σημείωση: Τα δεδομένα που λαμβάνονται μέσω σύνδεσης Bluetooth αποθηκεύονται στο φάκελο Εισερχόμενα της εφαρμογής Μηνύματα. Βλέπε σ. 93 για περισσότερες πληροφορίες.



Σημείωση: Αν η αποστολή αποτύχει, το μήνυμα ή τα δεδομένα θα διαγραφούν. Τα μηνύματα που αποστέλλονται μέσω σύνδεσης Bluetooth δεν αποθηκεύονται στο φάκελο Πρόχειρα της εφαρμογής Μηνύματα.

Εικονίδια για τις διάφορες συσκευές Bluetooth:



- Υπολογιστής,



- Τηλέφωνο,




- Άλλο, και



- Άγνωστα.

Έλεγχος της κατάστασης της σύνδεσης Bluetooth

- Όταν εμφανίζεται η ένδειξη  σε κατάσταση αναμονής, η σύνδεση Bluetooth είναι ενεργοποιημένη.

- Όταν αναβοσβήνει η ένδειξη (📶), η κονσόλα παιχνιδιών προσπαθεί να συνδεθεί με μια άλλη συσκευή.
- Όταν η ένδειξη (📶) εμφανίζεται συνεχώς, η σύνδεση Bluetooth είναι ενεργή.

Προβολή αξιόπιστων συσκευών

Ο ορισμός αξιόπιστίας καθιστά ευκολότερη και γρηγορότερη την αναζήτηση συσκευών. Οι αξιόπιστες συσκευές αναγνωρίζονται ευκολότερα, καθώς έχουν την ένδειξη 📶 στη λίστα με τα αποτελέσματα της αναζήτησης. Στην κύρια προβολή της εφαρμογής Bluetooth, πατήστε 📶 για να εμφανιστεί μια λίστα αξιόπιστων συσκευών (📶📶📶).



Επιλογές στην προβολή αξιόπιστων συσκευών: *Νέα αξιόπ. συσκευή, Σύνδεση / Αποσύνδεση, Δώστε παρώνυμο, Διαγραφή, Διαγραφή όλων, Εξουσιοδοτημένη / Μη εξουσιοδοτημένη, Βοήθεια και Εξόδος.*

Ορισμός συσκευής ως αξιόπιστης

- 1 Πατήστε **Επιλογές** → *Νέα αξιόπ. συσκευή* στην προβολή αξιόπιστων συσκευών. Η κονσόλα παιχνιδιών αρχίζει να αναζητά συσκευές εντός εμβέλειας. Ή, αν έχετε αναζητήσει συσκευές Bluetooth στο παρελθόν, εμφανίζεται πρώτα μια λίστα με τις συσκευές που είχαν εντοπιστεί την προηγούμενη φορά. Για να αρχίσετε νέα αναζήτηση, επιλέξτε **Άλλες συσκευές**.

- 2 Μετακινηθείτε στη συσκευή που θέλετε να συνδυάσετε με την κονσόλα παιχνιδιών και πατήστε **Επιλογή**.
- 3 Ανταλλάξτε κωδικούς πρόσβασης, βλ. βήμα 5 (Ορισμός αξιοπιστίας) στην προηγούμενη ενότητα. Η συσκευή προστίθεται στη λίστα Αξιόπιστες συσκευές.


Ακύρωση ορισμού αξιοπιστίας


- Στην προβολή αξιόπιστων συσκευών, μετακινηθείτε στη συσκευή την αξιοπιστία της οποίας θέλετε να ακυρώσετε και πατήστε  ή πατήστε **Επιλογές** → *Διαγραφή*. Η συσκευή αφαιρείται από τη λίστα αξιόπιστων συσκευών και ο ορισμός αξιοπιστίας ακυρώνεται.
 - Αν θέλετε να ακυρώσετε όλους τους ορισμούς αξιοπιστίας, πατήστε **Επιλογές** → *Διαγραφή όλων*.
-  **Σημείωση:** Αν είστε ήδη συνδεδεμένοι με μια συσκευή και διαγράψετε τον ορισμό αξιοπιστίας για αυτή τη συσκευή, αυτός καταργείται αμέσως αλλά η σύνδεση παραμένει ενεργή.

Ορισμός παρωνύμων για αξιόπιστες συσκευές

Μπορείτε να ορίσετε ένα παρώνυμο (ψευδώνυμο), για να αναγνωρίζετε εύκολα μια συγκεκριμένη συσκευή. Το όνομα αυτό αποθηκεύεται στη μνήμη της κονσόλας παιχνιδιών και δεν εμφανίζεται στους άλλους χρήστες συσκευών Bluetooth.

- Για να αντιστοιχίσετε ένα παρώνυμο, μετακινηθείτε στη συσκευή που θέλετε και πατήστε **Επιλογές** → *Δώστε παρώνυμο*. Πληκτρολογήστε το παρώνυμο και πατήστε **Εντάξει**.


 **Παράδειγμα:** Δώστε ένα παρώνυμο στη συσκευή Bluetooth του φίλου σας ή στον δικό σας υπολογιστή για να αναγνωρίζεται πιο εύκολα.

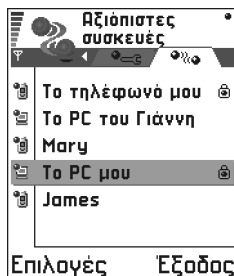
 **Σημείωση:** Επιλέξτε ένα όνομα που είναι εύκολο στην απομνημόνευση. Αργότερα, όταν η κονσόλα παιχνιδιών αναζητά συσκευές ή όταν μια συσκευή στέλνει αίτηση σύνδεσης, το όνομα που επιλέξατε θα χρησιμοποιηθεί για την αναγνώριση της συσκευής.

Ορισμός συσκευής ως εξουσιοδοτημένης ή μη εξουσιοδοτημένης

Αφού ορίσετε μια συσκευή ως αξιόπιστη, μπορείτε να την ορίσετε ως εξουσιοδοτημένη ή μη εξουσιοδοτημένη:

Μη εξουσιοδοτημένη (προεπιλογή) – Οι αιτήσεις σύνδεσης από αυτή τη συσκευή πρέπει να γίνονται αποδεκτές από τον κάτοχο του τηλεφώνου κάθε φορά.



Εξουσιοδοτημένη – Οι συνδέσεις μεταξύ της κονσόλας παιχνιδιών και αυτής της συσκευής πραγματοποιούνται χωρίς να το γνωρίζετε εσείς. Δεν απαιτείται ξεχωριστή αποδοχή ή εξουσιοδότηση από εσάς. Χρησιμοποιήστε αυτή την κατάσταση για τις προσωπικές σας συσκευές, για παράδειγμα, τον υπολογιστή σας ή για συσκευές που ανήκουν σε έμπιστα πρόσωπα. Το εικονίδιο  προστίθεται



δίπλα στις εξουσιοδοτημένες συσκευές στην προβολή αξιόπιστων συσκευών.

- Στην προβολή αξιόπιστων συσκευών, μετακινηθείτε στη συσκευή που θέλετε και πατήστε **Επιλογές** → *Εξουσιοδοτημένη / Μη εξουσιοδοτημένη*.

Λήψη δεδομένων μέσω Bluetooth

Όταν λαμβάνετε δεδομένα μέσω σύνδεσης Bluetooth, ακούγεται ένας ηχητικός τόνος και η κονσόλα παιχνιδιών σας ρωτά εάν θέλετε να αποδεχτείτε το μήνυμα Bluetooth. Αν αποδεχτείτε το μήνυμα, εμφανίζεται η ένδειξη  και το μήνυμα αποθηκεύεται στο φάκελο Εισερχόμενα της εφαρμογής Μηνύματα. Τα μηνύματα Bluetooth σημειώνονται με την ένδειξη . Βλέπε σ. 93 για περισσότερες πληροφορίες.


Αποσύνδεση Bluetooth


Μια σύνδεση Bluetooth τερματίζεται αυτόματα όταν ολοκληρωθεί η αποστολή ή η λήψη δεδομένων.

Σύνδεση της κονσόλας παιχνιδιών με υπολογιστή

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τη σύνδεση με συμβατό υπολογιστή μέσω Bluetooth, καθώς και για τον τρόπο εγκατάστασης της εφαρμογής PC Suite for Nokia N-Gage, ανατρέξτε στο εγχειρίδιο **PC Suite Installation Guide** στο CD-ROM, στην ενότητα "Software". Για

περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τη χρήση της εφαρμογής PC Suite for Nokia N-Gage, βλέπε την **ηλεκτρονική βοήθεια** της εφαρμογής PC Suite.


 **Σημείωση:** Η λειτουργία του PC Suite δεν είναι δυνατή μέσω καλωδίου USB, να χρησιμοποιείτε το PC Suite μόνο μέσω Bluetooth.

 **Σημείωση:** Η λειτουργία του Nokia Audio Manager δεν είναι δυνατή μέσω Bluetooth, να το χρησιμοποιείτε μόνο μέσω καλωδίου USB.

Χρήση του CD-ROM

Η έναρξη του CD-ROM θα πρέπει να γίνει αυτόματα μόλις τοποθετηθεί στη μονάδα CD-ROM του υπολογιστή. Αν δεν γίνει αυτόματα, κάντε τα εξής:

- 1 Κάντε κλικ στο κουμπί **Έναρξη** των Windows και επιλέξτε Προγράμματα → Εξερεύνηση των Windows.
- 2 Στη μονάδα CD-ROM, βρείτε το αρχείο **NokiaN-Gage.exe** και κάντε διπλό κλικ.
- 3 Την εφαρμογή PC Suite for Nokia N-Gage θα τη βρείτε στην ενότητα "Software". Κάντε διπλό κλικ στο εικονίδιο "PC Suite for Nokia N-Gage". Η βοηθητική εφαρμογή εγκατάστασης θα σας οδηγήσει βήμα προς βήμα.

 **Σημείωση:** Η λειτουργία του PC Suite δεν είναι δυνατή μέσω καλωδίου USB, να χρησιμοποιείτε το PC Suite μόνο μέσω Bluetooth.


Χρήση της κονσόλας παιχνιδιών ως μόντεμ για να συνδεθείτε στο Internet ή να στείλετε και να λάβετε φaxes



Αναλυτικές οδηγίες εγκατάστασης θα βρείτε στο λογισμικό Σύντομος οδηγός για το λογισμικό Nokia Modem Options στο CD-ROM που παρέχεται με τη συσκευή της κονσόλας παιχνιδιών.

Συγχρονισμός - απομακρυσμένος συγχρονισμός



 **Σημείωση:** Θα πρέπει να λάβετε την εφαρμογή Sync από το CD-ROM.


Η εφαρμογή Συγχρονισμός σας επιτρέπει να συγχρονίσετε το ημερολόγιο ή τις επαφές σας στην κονσόλα παιχνιδιών με διάφορες εφαρμογές ημερολογίων και ευρετηρίων διευθύνσεων σε συμβατό υπολογιστή ή στο Internet. Ο συγχρονισμός πραγματοποιείται μέσω μιας κλήσης δεδομένων ή πακέτου δεδομένων GSM.

Η εφαρμογή συγχρονισμού χρησιμοποιεί την τεχνολογία SyncML για το συγχρονισμό. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τη συμβατότητα με SyncML, επικοινωνήστε με τον προμηθευτή της εφαρμογής ημερολογίου ή του ευρετηρίου διευθύνσεων με την οποία

θέλετε να συγχρονίσετε τα δεδομένα της κονσόλας παιχνιδιών.

Επιλογές στην κύρια προβολή της εφαρμογής απομακρυσμένου συγχρονισμού:
Συγχρον., Νέο προφίλ συγχρον., Επεξ. προφίλ συγχρ., Διαγραφή, Προβολή μητρώου, Βοήθεια και Έξοδος.

Δημιουργία νέου προφίλ συγχρονισμού

 **Λεξιλόγιο:** Προφίλ συγχρονισμού - Ρυθμίσεις για τον απομακρυσμένο διακομιστή. Μπορείτε να δημιουργήσετε πολλά διαφορετικά προφίλ αν θέλετε να συγχρονίσετε τα δεδομένα σας με πολλούς διακομιστές ή πολλές εφαρμογές.

- 1 Αν δεν έχει οριστεί κανένα προφίλ, η κονσόλα παιχνιδιών σας ρωτά εάν θέλετε να δημιουργήσετε ένα νέο προφίλ. Επιλέξτε **Ναι**.
 Για να δημιουργήσετε ένα νέο προφίλ εκτός από αυτά που υπάρχουν ήδη, πατήστε **Επιλογές** → *Νέο προφίλ συγχρον.* Επιλέξτε είτε να χρησιμοποιήσετε τις προεπιλεγμένες τιμές των ρυθμίσεων είτε να αντιγράψετε τις τιμές από ένα ήδη υπάρχον προφίλ, ως βάση για το νέο προφίλ.
- 2 Ορίστε τα ακόλουθα:
Όνομα προφίλ συγχρ. - Πληκτρολογήστε ένα περιγραφικό όνομα για το προφίλ.
Τύπος φορέα / Διευθ. κεντρ. υπολ. / Θύρα / Έλεγχος στοιχ. HTTP - Επικοινωνήστε με το φορέα παροχής υπηρεσιών του δικτύου σας ή το διαχειριστή του συστήματός σας για τις σωστές τιμές.

Σημείο πρόσβασης - Επιλέξτε το σημείο πρόσβασης που θέλετε να χρησιμοποιήσετε για τη σύνδεση μεταφοράς δεδομένων. Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στην ενότητα *‘Ρυθμίσεις σύνδεσης’*, σ. 49.

Όνομα χρήστη - Η ταυτότητα χρήστη που έχετε στο διακομιστή συγχρονισμού. Επικοινωνήστε με το φορέα παροχής υπηρεσιών του δικτύου σας ή το διαχειριστή του συστήματός σας για τη σωστή ταυτότητα χρήστη.
Κωδικός πρόσβασης - Πληκτρολογήστε τον κωδικό πρόσβασής σας. Επικοινωνήστε με το φορέα παροχής υπηρεσιών του δικτύου σας ή το διαχειριστή του συστήματός σας για το σωστό κωδικό πρόσβασης.

Ημερολόγιο - Επιλέξτε *Ναι* αν θέλετε να συγχρονίσετε το ημερολόγιό σας.



Απομακρ. ημερ/γιο - Καταχωρήστε τη σωστή διαδρομή για το απομακρυσμένο ημερολόγιο στο διακομιστή. Αυτή η ρύθμιση πρέπει να οριστεί, αν στην προηγούμενη ρύθμιση *Ημερολόγιο* έχετε επιλέξει *Ναι*.
Επαφές - Επιλέξτε *Ναι* αν θέλετε να συγχρονίσετε τις επαφές σας.

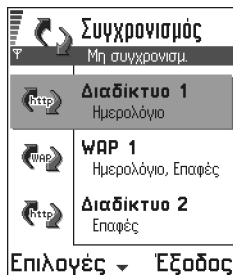
Απομακρ. επαφές - Καταχωρήστε τη σωστή διαδρομή του απομακρυσμένου ευρετηρίου διευθύνσεων στο διακομιστή. Πρέπει να οριστεί αν η προηγούμενη ρύθμιση *Επαφές* έχει τιμή *Ναι*.

- 3 Πατήστε **Εντάξει** για να αποθηκεύσετε τις ρυθμίσεις.

Συγχρονισμός δεδομένων

Στην κύρια προβολή της εφαρμογής Συγχρονισμός, μπορείτε να δείτε τα διάφορα προφίλ. Μπορείτε επίσης να δείτε ποιο πρωτόκολλο χρησιμοποιεί το προφίλ:

 http ή  WAP καθώς και τι είδους δεδομένα θα συγχρονιστούν: Ημερολόγιο, Επαφές ή και τα δύο.



- 1 Στην κύρια προβολή, μετακινηθείτε σε ένα προφίλ και πατήστε **Επιλογές** → *Συγχρον.* Η κατάσταση του συγχρονισμού εμφανίζεται στο κάτω μέρος της οθόνης.
Για να ακυρώσετε το συγχρονισμό πριν ολοκληρωθεί, πατήστε **Ακύρωση**.
 - 2 Όταν ολοκληρωθεί ο συγχρονισμός θα λάβετε μια ειδοποίηση.
- Μετά την ολοκλήρωση του συγχρονισμού, πατήστε **Προβ.μητ.** ή πατήστε **Επιλογές** → *Προβολή μητρώου* για να ανοίξετε ένα αρχείο μητρώου που παρουσιάζει την κατάσταση συγχρονισμού (*Ολοκληρώθ.* ή *Δεν ολοκληρ.*) καθώς και τον αριθμό των καταχωρήσεων ημερολογίου ή επαφών που προστέθηκαν, ενημερώθηκαν, διαγράφηκαν ή απορρίφθηκαν (δεν συγχρονίστηκαν) στην κονσόλα παιχνιδιών ή στο διακομιστή.

17. Αντιμετώπιση προβλημάτων

Χαμηλή χωρητικότητα μνήμης

Όταν εμφανίζονται οι παρακάτω ειδοποιήσεις, η μνήμη της κονσόλας παιχνιδιών έχει αρχίσει να γεμίζει και πρέπει να διαγράψετε μερικά δεδομένα: *Ανεπαρκής μνήμη για την ενέργεια αυτή. Διαγράψτε δεδομένα πρώτα. ή Μνήμη σχεδόν πλήρης. Διαγράψτε δεδομένα.* Για να δείτε τα είδη δεδομένων που έχετε και την ποσότητα μνήμης που καταναλώνουν οι διάφορες ομάδες δεδομένων, μεταβείτε στα **Εργαλεία** → **Διαχείριση** και πατήστε **Επιλογές** → **Στοιχεία μνήμης**.

Ίσως χρειαστεί να διαγράψετε τακτικά τα ακόλουθα στοιχεία προκειμένου να μη γεμίζει η μνήμη:

- τα μηνύματα από τους φακέλους Εισερχόμενα, Πρόχειρα και Σταλθέντα της εφαρμογής Μηνύματα,
- τα ανακτημένα μηνύματα e-mail από τη μνήμη της κονσόλας παιχνιδιών,
- τις αποθηκευμένες σελίδες του προγράμματος περιήγησης, και
- τις εικόνες της εφαρμογής Εικόνες.

Αν θέλετε να διαγράψετε πληροφορίες επαφών, σημειώσεις ημερολογίου, χρονομετρητές κλήσεων, χρεώσεις κλήσεων, βαθμολογίες παιχνιδιών ή άλλα δεδομένα, μεταβείτε στην αντίστοιχη εφαρμογή και διαγράψτε τα.

Εάν επιχειρήσετε να διαγράψετε πολλαπλά στοιχεία και εμφανιστεί ένα από τα παρακάτω μηνύματα: *Ανεπαρκής μνήμη για την ενέργεια αυτή. Διαγράψτε δεδομένα πρώτα. ή Μνήμη σχεδόν πλήρης. Διαγράψτε δεδομένα.*, δοκιμάστε να διαγράψετε τα

στοιχεία ένα προς ένα (ξεκινώντας από το μικρότερο σε μέγεθος στοιχείο).

Σβήσιμο μνήμης ημερολογίου – Για να διαγράφονται περισσότερα από ένα συμβάντα τη φορά, μεταβείτε στη Μηνιαία προβολή και πατήστε **Επιλογές** → **Διαγραφή καταχωρ.** →

- **Πριν από** – για να διαγράψετε όλες τις σημειώσεις ημερολογίου από μια συγκεκριμένη ημερομηνία και πριν. Καταχωρήστε την ημερομηνία πριν από την οποία θέλετε να διαγραφούν όλες οι σημειώσεις ημερολογίου.
- **Όλες οι καταχωρίσεις** – για να διαγράψετε όλες τις σημειώσεις ημερολογίου.

Σβήσιμο πληροφοριών μητρώου – Για να σβήσετε οριστικά όλα τα περιεχόμενα του μητρώου, το μητρώο πρόσφατων κλήσεων και τις αναφορές παράδοσης μηνυμάτων, μεταβείτε στο Μητρώο και πατήστε **Επιλογές** → **Σβήσιμο μητρώου** ή μεταβείτε στις **Ρυθμίσεις** → **Διάρκεια μητρώου** → **Χωρίς μητρώο**.

Διαφορετικοί τρόποι αποθήκευσης δεδομένων:

- χρησιμοποιήστε το PC Suite for Nokia N-Gage για να αντιγράψετε ορισμένες πληροφορίες στον υπολογιστή σας, βλ. σ. 147,
- στείλτε εικόνες στη δική σας διεύθυνση e-mail και αποθηκεύστε τις στον υπολογιστή σας, ή
- στείλτε μέσω Bluetooth δεδομένα σε άλλη συμβατή συσκευή.

Ερωτήσεις & Απαντήσεις

Οθόνη κονσόλας παιχνιδιών

- Ε: Γιατί εμφανίζονται κενά, αποχρωματισμένες ή φωτεινές κηλίδες στην οθόνη κάθε φορά που ενεργοποιώ την κονσόλα παιχνιδιών;
Α: Είναι ένα τυπικό χαρακτηριστικό των οθονών active matrix. Η οθόνη της κονσόλας παιχνιδιών χρησιμοποιεί πολλαπλά λογικά στοιχεία για τον έλεγχο των pixels. Μπορεί να υπάρχουν μερικά κενά ή μερικές αποχρωματισμένες ή φωτεινές κηλίδες.

Bluetooth

- Ε: Γιατί δεν μπορώ να τερματίσω μια σύνδεση Bluetooth;
Α: Αν κάποια άλλη συσκευή είναι συνδεδεμένη με την κονσόλα παιχνιδιών χωρίς να στέλνει δεδομένα και κρατά ενεργή τη σύνδεση, τότε ο μόνος τρόπος να αποσυνδεθείτε είναι να απενεργοποιήσετε πλήρως τη σύνδεση Bluetooth. Μεταβείτε στο Bluetooth και επιλέξτε τη ρύθμιση *Bluetooth* → Όχι
- Ε: Γιατί δεν μπορώ να βρω τη συσκευή του φίλου μου που είναι συμβατή με την τεχνολογία Bluetooth;
Α: Ελέγξτε ότι και στις δύο συσκευές έχει ενεργοποιηθεί η σύνδεση Bluetooth.
Βεβαιωθείτε ότι η απόσταση μεταξύ των δύο συσκευών δεν ξεπερνά τα 10 μέτρα ή ότι δεν υπάρχουν τοίχοι ή άλλα εμπόδια μεταξύ των συσκευών.
Βεβαιωθείτε ότι η άλλη συσκευή δεν βρίσκεται σε κατάσταση απόκρυψης ('Κρυφό').

Μηνύματα πολυμέσων (multimedia)

- Ε: Τι πρέπει να κάνω όταν η κονσόλα παιχνιδιών με ενημερώνει ότι δεν μπορεί να λάβει ένα μήνυμα πολυμέσων επειδή η μνήμη είναι πλήρης;
Α: Η ποσότητα μνήμης που απαιτείται για την ενέργεια αυτή αναφέρεται στο μήνυμα σφάλματος: *Ανεπαρκής μνήμη για ανάκτηση μηνύματος. Διαγράψτε κάποια δεδομένα πρώτα*. Για να δείτε τα είδη δεδομένων που έχετε και την ποσότητα μνήμης που καταναλώνουν οι διάφορες ομάδες δεδομένων, μεταβείτε στα **Εργαλεία** → **Διαχείριση** και πατήστε **Επιλογές** → **Στοιχεία μνήμης**. Αφού αποδεσμεύσετε μνήμη, το κέντρο μηνυμάτων multimedia αυτόματα επιχειρεί να στείλει ξανά τα μηνύματα πολυμέσων.
- Ε: Τι πρέπει να κάνω όταν η κονσόλα παιχνιδιών εμφανίζει το μήνυμα: *Αδυναμία ανάκτησης μηνύματος multimedia. Σύνδεση δικτύου ήδη σε χρήση*?
Α: Τερματίστε όλες τις ενεργές συνδέσεις για μεταφορά δεδομένων. Δεν είναι δυνατή η ανάκτηση μηνυμάτων multimedia όταν είναι ενεργή μια άλλη σύνδεση υπηρεσίας προγράμματος περιήγησης ή e-mail που χρησιμοποιεί διαφορετική διεύθυνση πύλης.
- Ε: Πώς μπορώ να τερματίσω τη σύνδεση για μεταφορά δεδομένων όταν η κονσόλα παιχνιδιών διαρκώς επιχειρεί σύνδεση για μεταφορά δεδομένων; Οι ειδοποίησεις: *Ανάκτηση μηνύματος... ή Νέα προσπάθεια ανάκτησης μηνύματος...* εμφανίζονται για σύντομο χρόνο. Τι συμβαίνει;
Α: Η κονσόλα παιχνιδιών προσπαθεί να ανακτήσει ένα μήνυμα πολυμέσων από το κέντρο μηνυμάτων multimedia.

Βεβαιωθείτε ότι οι ρυθμίσεις για τα μηνύματα πολυμέσων είναι σωστές και ότι δεν υπάρχουν λάθη στους αριθμούς τηλεφώνων ή τις διευθύνσεις. Μεταβείτε στα **Μηνύματα** και πατήστε **Επιλογές**→ *Ρυθμίσεις*→ *Μήνυμα multimedia*. Για να σταματήσετε την κονσόλα παιχνιδιών από την προσπάθεια πραγματοποίησης σύνδεσης για μεταφορά δεδομένων, έχετε τις παρακάτω επιλογές: Μεταβείτε στα **Μηνύματα** και πατήστε **Επιλογές**→ *Ρυθμίσεις*→ *Μήνυμα multimedia*.

- Select *Κατά τη λήψη μηνύμ.*→ *Αναβ. ανάκτησης* εάν θέλετε το κέντρο μηνυμάτων multimedia να αποθηκεύσει το μήνυμα για να το ανακτήσετε αργότερα, για παράδειγμα, αφού ελέγξετε τις ρυθμίσεις. Μετά από την αλλαγή αυτή, η κονσόλα παιχνιδιών εξακολουθεί να πρέπει να στείλει πληροφορίες στο δίκτυο. Για να ανακτήσετε αργότερα το μήνυμα, επιλέξτε *Άμεση ανάκτηση*.
- Select *Κατά τη λήψη μηνύμ.*→ *Απόρριψη μηνύμ.* - αν θέλετε να απορρίψετε όλα τα εισερχόμενα μηνύματα πολυμέσων. Μετά από την αλλαγή αυτή, η κονσόλα παιχνιδιών εξακολουθεί να πρέπει να στείλει πληροφορίες στο δίκτυο και το κέντρο μηνυμάτων multimedia θα διαγράψει όλα τα μηνύματα πολυμέσων που περιμένουν να σας αποσταλούν.
- Επιλέξτε *Λήψη multimedia*→ *Απενεργοποιήμ.* - αν θέλετε να αγνοηθούν όλα τα εισερχόμενα μηνύματα πολυμέσων. Μετά από την αλλαγή αυτή, η κονσόλα παιχνιδιών δεν θα επιχειρήσει άλλη σύνδεση με το δίκτυο όσον αφορά τα μηνύματα πολυμέσων.

Εικόνες

- Ε: Υποστηρίζεται η μορφή της εικόνας που επιχειρώ να ανοίξω;
Α: Βλέπε σ. 72 για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τις υποστηριζόμενες μορφές εικόνας.

Μουσική

- Ε: Γιατί δεν μπορώ να μεταφέρω μουσικά κομμάτια στην κονσόλα παιχνιδιών;
Α: Βεβαιωθείτε ότι υπάρχει επαρκής χώρος στην κάρτα μνήμης. Εάν είναι απαραίτητο, διαγράψτε ορισμένα μουσικά κομμάτια από την κάρτα μνήμης.

Παιχνίδια

- Ε: Γιατί δεν μπορώ να παίξω το παιχνίδι που έχω επιλέξει;
Α: Ελέγξτε εάν έχετε τοποθετήσει τη σωστή κάρτα μνήμης για το συγκεκριμένο παιχνίδι.

Μηνύματα

- Ε: Γιατί δεν μπορώ να επιλέξω μια επαφή;
Α: Αν δεν μπορείτε να επιλέξετε μια επαφή στον κατάλογο Επαφές, η κάρτα επαφής δεν έχει αριθμό τηλεφώνου ή διεύθυνση e-mail. Προσθέστε τις πληροφορίες που λείπουν στην κάρτα επαφής στην εφαρμογή Επαφές.

Ημερολόγιο

- Ε: Γιατί λείπουν οι αριθμοί εβδομάδων;
Α: Αν έχετε αλλάξει τις ρυθμίσεις στο Ημερολόγιο ώστε η εβδομάδα να αρχίζει άλλη μέρα εκτός από Δευτέρα, τότε δεν θα εμφανίζονται οι αριθμοί των εβδομάδων.

Πρόγραμμα περιήγησης

- Ε: Δεν έχει οριστεί έγκυρο σημείο πρόσβασης. Ορίστε ένα σημείο στις ρυθμίσεις Υπηρεσιών.

A: Κάντε τις σωστές ρυθμίσεις προγράμματος περιήγησης. Επικοινωνήστε με το φορέα παροχής της υπηρεσίας περιήγησης για οδηγίες. Ανατρέξτε στην ενότητα 'Ρύθμιση της κονσόλας παιχνιδιών για την υπηρεσία περιήγησης', σ. 128.

Μητρώο

- Ε: Γιατί το μητρώο εμφανίζεται κενό;
A: Ίσως έχετε ενεργοποιήσει ένα φίλτρο και δεν έχουν καταγραφεί συμβάντα επικοινωνίας που πληρούν τα κριτήρια του φίλτρου. Για να δείτε όλα τα συμβάντα, πατήστε **Επιλογές** → **Φίλτρο** → **Όλες οι επικοινωνίες**.

Σύνδεση με υπολογιστή

- Ε: Γιατί έχω προβλήματα στη σύνδεση της κονσόλας παιχνιδιών με τον υπολογιστή μου που είναι συμβατός;
A: Βεβαιωθείτε ότι το PC Suite for Nokia N-Gage είναι εγκατεστημένο και λειτουργεί στον υπολογιστή σας. Ανατρέξτε στο εγχειρίδιο **Installation guide for PC Suite** στο CD-ROM, στην ενότητα "Software". Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τη χρήση της εφαρμογής PC Suite for Nokia N-Gage, βλέπε την **ηλεκτρονική βοήθεια** της εφαρμογής PC Suite.



Σημείωση: Η λειτουργία του PC Suite δεν είναι δυνατή μέσω καλωδίου USB, να χρησιμοποιείτε το PC Suite μόνο μέσω Bluetooth.

Κωδικοί πρόσβασης

- Ε: Ποιος είναι ο κωδικός κλειδώματος, PIN ή PUK;
A: Ο προκαθορισμένος κωδικός κλειδώματος είναι **12345**. Αν τον ξεχάσετε ή τον χάσετε, απευθυνθείτε στον προμηθευτή της κονσόλας παιχνιδιών. Αν ξεχάσετε ή χάσετε τον κωδικό PIN ή PUK ή αν δεν έχετε ποτέ λάβει τέτοιο κωδικό, απευθυνθείτε στο φορέα παροχής υπηρεσιών του δικτύου σας. Για πληροφορίες σχετικά με τους κωδικούς πρόσβασης, απευθυνθείτε στο φορέα παροχής υπηρεσιών σημείου πρόσβασης, για παράδειγμα, την εταιρεία παροχής υπηρεσιών Internet (ISP), το φορέα παροχής υπηρεσιών περιήγησης ή το χειριστή του δικτύου.

Η εφαρμογή δεν αποκρίνεται

- Ε: Πώς μπορώ να κλείσω μια εφαρμογή που δεν αποκρίνεται;
A: Ανοίξτε το παράθυρο εναλλαγής εφαρμογών πατώντας και κρατώντας πατημένο το κουμπί . Στη συνέχεια μεταβείτε στην εφαρμογή και πατήστε για να κλείσετε την εφαρμογή.

Έχετε ανοίξει πολλές εφαρμογές

- Ε: Γιατί είναι αργό το παιχνίδι που παίζω;
A: Έχετε ανοίξει πολλές εφαρμογές. Κλείστε τις εφαρμογές που δεν χρησιμοποιείτε πατώντας και κρατώντας πατημένο το πλήκτρο . Στη συνέχεια, μεταβείτε στην εφαρμογή και πατήστε για να κλείσετε την εφαρμογή.

Nokia Audio Manager

- Ε: Γιατί δεν μπορώ να δω το εικονίδιο N-Gage;
Α: Βεβαιωθείτε ότι έχετε εγκαταστήσει το λογισμικό του Nokia Audio Manager στον υπολογιστή σας πριν τη σύνδεση της κονσόλας παιχνιδιών στον υπολογιστή μέσω καλωδίου USB.



Σημείωση: Η λειτουργία του Nokia Audio Manager δεν είναι δυνατή μέσω Bluetooth, να το χρησιμοποιείτε μόνο μέσω καλωδίου USB.

18. Πληροφορίες για την μπαταρία

Φόρτιση και εκφόρτιση

- Η συσκευή σας τροφοδοτείται από μια επαναφορτιζόμενη μπαταρία.
- Σημειώστε ότι η πλήρης απόδοση μιας καινούργιας μπαταρίας επιτυγχάνεται μόνο μετά από δύο ή τρεις πλήρεις κύκλους φόρτισης και εκφόρτισης!
- Η μπαταρία μπορεί να φορτιστεί και να εκφορτιστεί εκατοντάδες φορές, κάποτε όμως θα εξαντληθεί. Όταν περιοριστεί σημαντικά ο χρόνος λειτουργίας της συσκευής (ο χρόνος συνομιλίας και ο χρόνος αναμονής) σε σχέση με το σύνθετο, θα πρέπει να αγοράσετε μια νέα μπαταρία.
- Χρησιμοποιείτε μόνο μπαταρίες εγκεκριμένες από τον κατασκευαστή της συσκευής και επαναφορτίζετε την μπαταρία μόνο με φορτιστές εγκεκριμένους από τον κατασκευαστή. Αποσυνδέετε το φορτιστή από την πρίζα όταν δεν τον χρησιμοποιείτε. Μην αφήνετε την μπαταρία συνδεδεμένη με το φορτιστή περισσότερο από μία εβδομάδα, διότι η υπερφόρτιση μπορεί να ελαττώσει τη διάρκεια ζωής της. Μια πλήρως φορτισμένη μπαταρία, αν αφεθεί αχρησιμοποίητη, εκφορτίζεται από μόνη της με την πάροδο του χρόνου.
- Ακραίες θερμοκρασίες μπορεί να επιδράσουν δυσμενώς στην ικανότητα φόρτισης της μπαταρίας σας.
- Χρησιμοποιείτε την μπαταρία μόνο για την ενδειγμένη της χρήση.
- Μην χρησιμοποιείτε ποτέ φορτιστή ή μπαταρία που έχει υποστεί βλάβη.
- Μην βραχυκυκλώνετε την μπαταρία. Τυχαιο βραχυκύκλωμα μπορεί να προκληθεί αν ένα μεταλλικό αντικείμενο (νόμισμα, συνδετήρας ή στυλό) φέρεi σε άμεση επαφή τον θετικό (+) και τον αρνητικό (-) πόλο της μπαταρίας (μεταλλικές ταινίες στην πίσω πλευρά της μπαταρίας), για παράδειγμα, όταν έχετε μια εφεδρική μπαταρία στην τσέπη σας ή στην τσάντα σας. Το βραχυκύκλωμα των πόλων μπορεί να καταστρέψει την μπαταρία ή το μεταλλικό αντικείμενο που προκάλεσε το βραχυκύκλωμα.
- Αν αφήνετε την μπαταρία σε θερμό ή ψυχρό μέρος, όπως σε κλειστό αυτοκίνητο το καλοκαίρι ή το χειμώνα, ελαττώνετε τη χωρητικότητα και τη διάρκεια ζωής της. Προσπαθείτε πάντα να φυλάσσετε την μπαταρία σε θερμοκρασία μεταξύ $^{\circ}\text{C}$ και 25°C (59°F και 77°F). Η συσκευή μπορεί να μη λειτουργεί προσωρινά, αν η μπαταρία της είναι πολύ θερμή ή πολύ ψυχρή, ακόμη και όταν είναι πλήρως φορτισμένη. Η απόδοση των μπαταριών περιορίζεται ιδιαίτερα σε θερμοκρασίες χαμηλότερες από το όριο του παγετού.
- Μην πετάτε τις μπαταρίες στη φωτιά!
- Απορρίπτετε τις μπαταρίες σύμφωνα με τους εγχώριους κανονισμούς (π.χ. με ανακύκλωση). Μην απορρίπτετε τις μπαταρίες στα απορρίμματα του δήμου.
- Αφαιρείτε την μπαταρία μόνο όταν η συσκευή είναι απενεργοποιημένη.

19. Προφυλάξεις και συντήρηση

Η συσκευή σας αποτελεί προϊόν υψηλής σχεδίασης και κατασκευαστικής τεχνικής και πρέπει να τη μεταχειρίζεστε με προσοχή. Οι συστάσεις που ακολουθούν θα σας βοηθήσουν να τηρήσετε οποιοδήποτε υποχρεώσεις προκύπτουν από την εγγύηση και να αξιοποιήσετε το προϊόν αυτό για πολλά χρόνια.

- Φυλάσσετε τη συσκευή, καθώς και όλα τα μέρη και τα εξαρτήματά της, μακριά από παιδιά.
- Διατηρείτε τη συσκευή στεγνή. Το νερό της βροχής, η υγρασία και όλοι οι τύποι υγρών ενδέχεται να περιέχουν μεταλλικά άλατα που διαβρώνουν τα ηλεκτρονικά κυκλώματα.
- Μη χρησιμοποιείτε ή αποθηκεύετε τη συσκευή σε χώρους με σκόνη και ρύπους. Ενδέχεται να υποστούν βλάβη τα κινητά μέρη του.
- Μην αποθηκεύετε τη συσκευή σε θερμούς χώρους. Οι υψηλές θερμοκρασίες μπορεί να περιορίσουν το χρόνο ζωής μιας ηλεκτρονικής συσκευής, να βλάψουν τις μπαταρίες της και να παραμορφώσουν ή να λιώσουν ορισμένα πλαστικά μέρη της.
- Μην αποθηκεύετε τη συσκευή σε ψυχρούς χώρους. Όταν η θερμοκρασία της συσκευής ανέβει (στη φυσιολογική της τιμή), μπορεί να σχηματιστεί υγρασία στο εσωτερικό της συσκευής και να καταστρέψει τα ολοκληρωμένα κυκλώματα.
- Μην επιχειρήσετε να ανοίξετε τη συσκευή. Επεμβάσεις από μη ειδικευμένο προσωπικό ενδέχεται να προξενήσουν βλάβη.
- Μη ρίχνετε και μη κτυπάτε τη συσκευή και αποφεύγετε τους έντονους κραδασμούς. Βίαιος χειρισμός της συσκευής

μπορεί να έχει ως αποτέλεσμα τη θραύση των εσωτερικών κυκλωμάτων.

- Μη χρησιμοποιείτε δραστικές χημικές ουσίες, διαλυτικά καθαρισμού ή ισχυρά απορρυπαντικά για να καθαρίσετε τη συσκευή.
- Μη βάφετε τη συσκευή. Η βαφή μπορεί να φράξει τα κινητά μέρη και να παρεμποδίσει την σωστή λειτουργία τους.
- Χρησιμοποιείτε αποκλειστικά την παρεχόμενη κεραία ή μια εγκεκριμένη κεραία αντικατάστασης. Μη εγκεκριμένες κεραίες, τροποποιήσεις ή προσαρτήσεις θα μπορούσαν να προκαλέσουν βλάβη στη συσκευή και πιθανή παραβίαση των κανονισμών που διέπουν τις συσκευές ραδιοεπικοινωνιών.

Όλες οι παραπάνω συστάσεις ισχύουν εξίσου για τη συσκευή, την μπαταρία, το φορτιστή και οποιοδήποτε άλλο εξάρτημα. Αν οποιοδήποτε από αυτά τα αντικείμενα δεν λειτουργεί σωστά, παραδώστε το στον πλησιέστερο εξουσιοδοτημένο αντιπρόσωπο. Το αρμόδιο προσωπικό θα σας βοηθήσει και, αν είναι απαραίτητο, θα αναλάβει την επισκευή.

20. Σημαντικές πληροφορίες ασφάλειας

Οδική ασφάλεια

Μην χρησιμοποιείτε συσκευές χειρός όταν οδηγείτε. Μην την αφήνετε σε καθίσματα επιβατών ή σε θέσεις από τις οποίες μπορεί να πέσει σε περίπτωση σύγκρουσης ή απότομου φρεναρίσματος.

Θυμηθείτε, προηγείται πάντα η οδική ασφάλεια!

Περιβάλλον λειτουργίας

Μην ξεχνάτε να τηρείτε τυχόν ισχύοντες ειδικούς κανονισμούς της εκάστοτε περιοχής και να απενεργοποιείτε πάντοτε τη συσκευή σας σε περιπτώσεις που απαγορεύεται η χρήση της ή όταν ενδέχεται να προκαλέσει παρεμβολές ή κινδύνους.

Χρησιμοποιείτε τη συσκευή μόνο στη θέση κανονικής λειτουργίας.

Για τη συμμόρφωση με τις κατευθυντήριες οδηγίες σχετικά με την έκθεση σε ραδιοσυχνότητες, χρησιμοποιείτε μόνο εγκεκριμένα εξαρτήματα της Nokia. Όταν η συσκευή είναι ενεργοποιημένη και βρίσκεται κοντά στο σώμα σας, χρησιμοποιείτε πάντα μια εγκεκριμένη θήκη μεταφοράς της Nokia.

Ορισμένα μέρη της συσκευής είναι μαγνητικά. Η συσκευή ενδέχεται να ασκήσει έλξη σε μεταλλικά αντικείμενα. Τα άτομα

τα οποία χρησιμοποιούν ακουστικά βοηθήματα δεν πρέπει να κρατούν τη συσκευή στο αυτί όταν χρησιμοποιούν το ακουστικό βοήθημα. Ασφαλίστε πάντοτε τη συσκευή στη βάση της, επειδή υπάρχει περίπτωση να ασκηθεί έλξη σε μεταλλικά αντικείμενα από το ακουστικό. Μην τοποθετείτε πιστωτικές κάρτες ή άλλα μαγνητικά μέσα αποθήκευσης κοντά στη συσκευή, επειδή οι πληροφορίες που είναι αποθηκευμένες σε αυτά μπορεί να διαγραφούν.

Ηλεκτρονικές συσκευές

Οι περισσότερες σύγχρονες ηλεκτρονικές συσκευές έχουν προστασία από σήματα ραδιοσυχνότητας (RF). Ωστόσο, ενδέχεται κάποιες ηλεκτρονικές συσκευές να μην έχουν προστασία από σήματα RF που εκπέμπει η ασύρματη συσκευή σας.

Βηματοδότες Οι κατασκευαστές βηματοδοτών συνιστούν να διατηρείται απόσταση τουλάχιστον 20 cm (6 ") μεταξύ της ασύρματης συσκευής χειρός και του βηματοδότη ώστε να αποφευχθεί τυχόν παρεμβολή με το βηματοδότη. Οι συστάσεις αυτές είναι σύμφωνες με την ανεξάρτητη έρευνα και τις

συστάσεις της Έρευνας ασύρματης τεχνολογίας. Τα άτομα με βηματοδότη:

- πρέπει πάντοτε να κρατούν τη συσκευή σε απόσταση μεγαλύτερη από 20cm (6 ") από το βηματοδότη τους όταν η συσκευή είναι ενεργοποιημένη,
- πρέπει να μην έχουν τη συσκευή σε τσέπη κοντά στο στήθος τους,
- πρέπει να χρησιμοποιούν το αυτί που βρίσκεται στην αντίθετη κατεύθυνση, από το βηματοδότη τους για να ελαχιστοποιούν το ενδεχόμενο παρεμβολών,
- αν έχετε λόγο να υποψιάζεστε ότι υπάρχουν παρεμβολές, κλείστε αμέσως τη συσκευή σας.

Ακουστικά βοηθήματα Κάποιες ψηφιακές ασύρματες συσκευές ενδέχεται να προκαλούν παρεμβολές σε ορισμένα ακουστικά βοηθήματα. Στην περίπτωση τέτοιας παρεμβολής, ίσως θελήσετε να συμβουλευτείτε το φορέα παροχής υπηρεσιών δικτύου.

Άλλες ιατρικές συσκευές Η λειτουργία οποιωνδήποτε συσκευών εκπομπής ραδιοκυμάτων, συμπεριλαμβανομένων των κυψελοειδών τηλεφώνων, μπορεί να επηρεάσει τη λειτουργικότητα ανεπαρκώς προστατευμένων ιατρικών συσκευών. Συμβουλευτείτε έναν ιατρό ή τον κατασκευαστή της ιατρικής συσκευής, για να διαπιστώσετε αν αυτή προστατεύεται αρκετά από εξωτερική ενέργεια RF ή αν έχετε ερωτήσεις. Κλείστε τη συσκευή σας σε ιατρικές μονάδες όταν οι κανονισμοί που βρίσκονται αναρτημένοι στους χώρους αυτούς σας δίνουν αυτή την οδηγία. Τα νοσοκομεία ή οι ιατρικές μονάδες μπορεί να χρησιμοποιούν συσκευές οι οποίες θα μπορούσαν να είναι ευαίσθητες στην εξωτερική ενέργεια RF.

Οχήματα Τα σήματα RF μπορεί να επηρεάσουν τα ηλεκτρονικά συστήματα οχημάτων που είτε δεν έχουν εγκατασταθεί σωστά είτε δεν έχουν αρκετή προστασία (π.χ. συστήματα ηλεκτρονικής ανάφλεξης καυσίμων, ηλεκτρονικά συστήματα απεμπλοκής τροχών, ηλεκτρονικά συστήματα ελέγχου ταχύτητας, συστήματα αερόσακων). Συμβουλευτείτε τον κατασκευαστή ή τον αντιπρόσωπό του για το όχημά σας. Πρέπει επίσης να συμβουλευτείτε τον κατασκευαστή οποιουδήποτε εξοπλισμού έχετε προσθέσει στο όχημά σας.

Χώροι με τοιχοκολλημένες οδηγίες Κλείστε τη συσκευή σας σε χώρους όπου υπάρχει ανάλογη οδηγία τοιχοκολλημένη.

Πληροφορίες ασφάλειας για τα βιντεοπαιχνίδια

Επιληπτικές κρίσεις που οφείλονται στη

φωτοευαισθησία Ένα πολύ μικρό ποσοστό ατόμων μπορεί να παρουσιάσουν αιφνிடιαστική κρίση όταν εκτίθενται σε ορισμένες οπτικές εικόνες, συμπεριλαμβανομένων των φλας ή των σχεδίων που εμφανίζονται στα βιντεοπαιχνίδια. Ακόμα και τα άτομα που δεν έχουν παρουσιάσει στο παρελθόν κρίσεις ή επιληψία, μπορεί να πάσχουν από μια μη διαγνωσμένη διαταραχή, η οποία θα μπορούσε να προκαλέσει επιληπτική κρίση λόγω φωτοευαισθησίας κατά την παρακολούθηση βιντεοπαιχνιδιών. Τα συμπτώματα αυτών των κρίσεων είναι ποικίλα και περιλαμβάνουν ελαφρείς πονοκεφάλους, διαταραχές στην όραση, συσπάσεις των μυών των ματιών και του προσώπου, τίναγμα ή τρεμούλιασμα των χεριών ή των ποδιών, αποπροσανατολισμό, σύγχυση ή στιγμιαία απώλεια συνείδησης. Οι κρίσεις μπορεί επίσης να

προκαλέσουν απώλεια αίσθησης ή σπασμούς που μπορεί να οδηγήσουν σε τραυματισμούς λόγω πτώσης ή πρόσκρουσης σε αντικείμενα που βρίσκονται στο χώρο.

Διακόψτε αμέσως το παιχνίδι και συμβουλευτείτε γιατρό εάν παρουσιάσετε οποιοδήποτε από αυτά τα συμπτώματα. Οι ενήλικοι που επιτρέπουν σε έφηβους (ή παιδιά) να παίζουν παιχνίδια, θα πρέπει να προσέχουν ή να ρωτούν τα παιδιά τους εάν παρουσιάζουν κάποιο από αυτά τα συμπτώματα, καθώς έχουν περισσότερες πιθανότητες από τους ενήλικες να παρουσιάσουν τέτοιες κρίσεις. Ο κίνδυνος επιληπτικής κρίσης λόγω φωτοευαισθησίας μειώνεται όταν ο χώρος φωτίζεται επαρκώς, ενώ δεν θα πρέπει να παίζετε βιντεοπαιχνίδια όταν αισθάνεστε νυσταγμένοι ή κουρασμένοι. Εάν εσείς ή κάποιος συγγενής σας έχει ιστορικό επιληπτικών κρίσεων ή επιληψίας, πριν να παίξετε, συμβουλευτείτε έναν γιατρό.

Παιχνίδι με ασφάλεια Όταν παίζετε, κάνετε διάλειμμα κάθε μισή ώρα τουλάχιστον. Διακόψτε αμέσως το παιχνίδι, εάν αισθανθείτε κόπωση, ενοχλήσεις ή πόνο στα χέρια ή/και τους βραχίονες. Εάν τα συμπτώματα επιμένουν, συμβουλευθείτε έναν γιατρό. Η χρήση της δόνησης μπορεί να επιβαρύνει τυχόν τραυματισμούς. Μην ενεργοποιείτε τη δόνηση, εάν αντιμετωπίζετε προβλήματα στα οστά ή στις αρθρώσεις των δαχτύλων, των χεριών, των καρπών ή των βραχιόνων σας.

Περιοχές όπου υπάρχει κίνδυνος εκρήξεων

Απενεργοποιείτε τη συσκευή σας όταν βρίσκεστε σε περιοχή όπου υπάρχει κίνδυνος έκρηξης στην ατμόσφαιρα και ακολουθείτε όλα τα σήματα και τις οδηγίες. Οι σπινθήρες σε τέτοια περιοχή θα μπορούσαν να προκαλέσουν έκρηξη ή φωτιά και να προκληθούν τραυματισμοί ή ακόμη και θάνατος.

Συνιστάται στους χρήστες να απενεργοποιούν τη συσκευή όταν βρίσκονται σε σημεία ανεφοδιασμού καυσίμων (σταθμούς εξυπηρέτησης). Υπενθυμίζεται στους χρήστες ότι πρέπει να τηρούν τους περιορισμούς σχετικά με τη χρήση ασύρματων συσκευών σε σταθμούς καυσίμων (περιοχές αποθήκευσης και διανομής καυσίμων), χημικές εγκαταστάσεις ή περιοχές όπου εκτελούνται ανατινάξεις.

Συχνά, αν και όχι πάντα, υπάρχει σαφής σήμανση στις περιοχές όπου υπάρχει πιθανότητα έκρηξης. Στις περιοχές αυτές περιλαμβάνονται οι χώροι κάτω από το κατάστρωμα των πλοίων, οι εγκαταστάσεις μεταφοράς ή αποθήκευσης χημικών, τα οχήματα που χρησιμοποιούν υγραέριο (όπως προπάνιο ή βουτάνιο), οι περιοχές όπου ο αέρας περιέχει χημικές ουσίες ή σωματίδια, όπως κόκκους, σκόνη ή σκόνη μετάλλων και οποιαδήποτε άλλη περιοχή στην οποία θα σας γινόταν κανονικά η σύσταση να σβήσετε τη μηχανή του οχήματός σας.

Οχήματα

Μόνο ειδικευμένο προσωπικό πρέπει να συντηρεί τη συσκευή ή να την εγκαθιστά σε όχημα. Λανθασμένη εγκατάσταση ή συντήρηση μπορεί να αποβεί επικίνδυνη και να ακυρώσει κάθε εγγύηση που ισχύει για τη συσκευή.

Ελέγχετε σε τακτά χρονικά διαστήματα ότι όλες οι ασύρματες συσκευές στο όχημά σας είναι τοποθετημένες και λειτουργούν σωστά.

Μην αποθηκεύετε ή μεταφέρετε εύφλεκτα υγρά, αέρια ή εκρηκτικές ύλες στον ίδιο χώρο με τη συσκευή, τα μέρη του και τα εξαρτήματά του.

Για οχήματα που διαθέτουν αερόσακο, μη ξεχνάτε ότι ο αερόσακος διογκώνεται με μεγάλη δύναμη. Μην τοποθετείτε αντικείμενα, συμπεριλαμβανομένων των εγκατεστημένων ή των φορητών ασύρματων συσκευών στην περιοχή πάνω από τον αερόσακο ή στην περιοχή που καταλαμβάνει ο αερόσακος όταν διογκώνεται. Αν μια ασύρματη συσκευή για χρήση μέσα στο όχημα δεν έχει εγκατασταθεί σωστά, ενδέχεται να προκληθούν σοβαροί τραυματισμοί σε περίπτωση διόγκωσης του αερόσακου.

Η χρήση της συσκευής είναι απαγορευμένη εντός αεροσκαφών. Απενεργοποιείτε τη συσκευή σας πριν επιβιβαστείτε στο αεροσκάφος. Η χρήση ασύρματων συσκευών μέσα στο αεροσκάφος μπορεί να αποβεί επικίνδυνη για τη λειτουργία του αεροσκάφους, να διαταράξει το δίκτυο των ασύρματων τηλεφώνων, ενώ ενδέχεται να είναι παράνομη.

Η μη συμμόρφωση με τις οδηγίες αυτές ενδέχεται να οδηγήσει σε προσωρινή αναστολή ή οριστική στέρηση των υπηρεσιών σύνδεσης από τον παραβάτη, νομικές κυρώσεις ή και τα δύο.



Επείγουσες κλήσεις



ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Αυτή η συσκευή, όπως και οποιοδήποτε άλλο ασύρματο τηλέφωνο, λειτουργεί χρησιμοποιώντας ραδιοσήματα, ασύρματα και επίγεια δίκτυα καθώς και προγραμματιζόμενες από το χρήστη λειτουργίες. Για αυτό το λόγο, η δυνατότητα σύνδεσης υπό οποιεσδήποτε συνθήκες δεν είναι εγγυημένη. Συνεπώς, δεν πρέπει ποτέ να βασίζεστε αποκλειστικά σε κάποιο ασύρματο τηλέφωνο για την επικοινωνία σε κρίσιμες στιγμές (π.χ. για επείγοντα ιατρικά περιστατικά).

Η διεξαγωγή επείγουσών κλήσεων ενδέχεται να μην είναι δυνατή σε όλα τα ασύρματα τηλεφωνικά δίκτυα ή όταν χρησιμοποιούνται ορισμένες υπηρεσίες δικτύου ή/και λειτουργίες τηλεφώνου. Συμβουλευτείτε σχετικά τους φορείς παροχής υπηρεσιών της περιοχής σας.

Για να πραγματοποιήσετε μια επείγουσα κλήση:

- 1 Ενεργοποιήστε τη συσκευή, αν δεν είναι ενεργή. Ελέγξτε αν η ισχύς του σήματος είναι επαρκής. Σε μερικά δίκτυα μπορεί να απαιτείται έγκυρη κάρτα SIM, κατάλληλα τοποθετημένη στη συσκευή.
- 2 Πατήστε  όσες φορές χρειάζεται (π.χ. για έξοδο από μια κλήση ή κάποιο μενού κ.λπ.) για να καθαρίσετε την οθόνη και να είναι η συσκευή έτοιμη για πραγματοποίηση κλήσεων.
- 3 Πληκτρολογήστε τον αριθμό επείγουσας κλήσης που ισχύει για την περιοχή στην οποία βρίσκεστε (π.χ. 911, 112 ή άλλο επίσημο αριθμό επείγουσας κλήσης). Οι αριθμοί επείγουσας κλήσης ποικίλλουν ανά περιοχή.
- 4 Πατήστε το πλήκτρο .

Αν ορισμένες λειτουργίες είναι ενεργές, ενδέχεται να πρέπει πρώτα να τις απενεργοποιήσετε για να πραγματοποιήσετε την επείγουσα κλήση. Συμβουλευτείτε αυτόν τον οδηγό και το φορέα παροχής υπηρεσιών κυψελοειδούς τηλεφωνίας της περιοχής σας.

Όταν εκτελείτε επείγουσες κλήσεις, μην ξεχνάτε να δίνετε όλες τις απαραίτητες πληροφορίες, όσο το δυνατόν ακριβέστερα. Μην ξεχνάτε ότι η ασύρματη συσκευή σας μπορεί να είναι το μοναδικό μέσο επικοινωνίας στον τόπο ενός δυστυχήματος – μη διακόπτετε την κλήση έως ότου σας επιτραπεί.



Προειδοποίηση: Στο προφίλ Εκτός σύνδεσης, δεν μπορείτε να πραγματοποιείτε εξερχόμενες κλήσεις, ούτε επείγουσες κλήσεις, ή να χρησιμοποιείτε άλλες δυνατότητες, που απαιτούν κάλυψη από το δίκτυο.

Πληροφορίες πιστοποίησης (ΣΕΑ)

ΤΟ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟ ΜΟΝΤΕΛΟ ΤΗΛΕΦΩΝΟΥ ΠΛΗΡΟΙ ΤΙΣ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ ΤΗΣ ΕΕ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΘΕΣΗ ΣΕ ΕΚΠΟΜΠΕΣ ΡΑΔΙΟΚΥΜΑΤΩΝ.

Η συσκευή σας είναι πομπός και δέκτης ραδιοκυμάτων. Έχει σχεδιαστεί και κατασκευαστεί για να μην υπερβαίνει τα όρια για την έκθεση σε ενέργεια ραδιοσυχνοτήτων (RF) που έχουν προταθεί από το Συμβούλιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Αυτά τα όρια αποτελούν τμήμα των περιεκτικών κατευθυντήριων οδηγιών και καθορίζουν επιτρεπτά όρια ενέργειας ραδιοσυχνοτήτων για το γενικό πληθυσμό. Οι κατευθυντήριες οδηγίες αναπτύχθηκαν από ανεξάρτητους επιστημονικούς οργανισμούς μέσω της περιοδικής και εμπειριστατωμένης αξιολόγησης επιστημονικών μελετών. Στα όρια συμπεριλαμβάνεται ένα σημαντικό περιθώριο ασφαλείας για

την προστασία όλων των ατόμων, ανεξάρτητα από την ηλικία και την κατάσταση της υγείας τους.

Στο πρότυπο έκθεσης για κινητά τηλέφωνα χρησιμοποιείται μια μονάδα μέτρησης η οποία είναι γνωστή ως Συντελεστής ειδικής απορρόφησης ή ΣΕΑ. Το όριο ΣΕΑ που ορίζεται από το Συμβούλιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης είναι 2,0 W/kg.* Οι έλεγχοι για τον ΣΕΑ διεξάγονται χρησιμοποιώντας τυπικές θέσεις χειρισμού, με τη συσκευή να εκπέμπει στο μέγιστο πιστοποιημένο επίπεδο ισχύος, σε όλες τις ελεγχόμενες ζώνες συχνοτήτων. Αν και ο ΣΕΑ καθορίζεται με βάση το μέγιστο πιστοποιημένο επίπεδο ισχύος, το πραγματικό επίπεδο ΣΕΑ της συσκευής κατά τη λειτουργία της μπορεί να είναι αρκετά χαμηλότερο από τη μέγιστη τιμή του. Αυτό οφείλεται στο ότι η συσκευή έχει σχεδιαστεί για να λειτουργεί σε πολλαπλά επίπεδα ισχύος, ώστε να χρησιμοποιείται μόνο η ισχύς που απαιτείται για τη σύνδεση στο δίκτυο. Γενικά, όσο πιο κοντά βρίσκεστε σε κεραία σταθμού επικοινωνίας, τόσο πιο χαμηλή θα είναι η ισχύς εξόδου.

Πριν τη διάθεση οποιουδήποτε μοντέλου συσκευής για πώληση στο κοινό, πρέπει να αποδεικνύεται η συμμόρφωση με την ευρωπαϊκή οδηγία για ραδιο-ηλεκτρονικωνιακό τερματικό εξοπλισμό (R&TTE). Η συγκεκριμένη οδηγία θέτει ως βασική απαίτηση την προστασία της υγείας και της ασφάλειας του χρήστη και οποιουδήποτε άλλου ατόμου. Η μέγιστη τιμή ΣΕΑ για το συγκεκριμένο μοντέλο συσκευής, όπως καθορίστηκε κατά τον έλεγχο για τη συμμόρφωση με το πρότυπο, ήταν 0,37 W/kg. Αν και μπορεί να υπάρχουν διαφορές μεταξύ των επιπέδων του ΣΕΑ για διαφορετικές συσκευές και διαφορετικές θέσεις, όλα ανταποκρίνονται στις προδιαγραφές της ΕΕ για την έκθεση σε ραδιοσυχνότητες (RF).

Αυτό το προϊόν ανταποκρίνεται στις οδηγίες για την έκθεση του προϊόντος σε ραδιοκύματα όταν αυτό χρησιμοποιείται στη

σωστή θέση ή όταν βρίσκεται σε απόσταση τουλάχιστον 1,5 cm από το σώμα σας. Όταν χρησιμοποιείτε θήκη μεταφοράς ή κλιπ ζώνης δεν θα πρέπει να έχουν μεταλλικά στοιχεία και θα πρέπει να τοποθετείτε το προϊόν σε απόσταση τουλάχιστον 1,5 cm από το σώμα σας.

*Το όριο ΣΕΑ για τα κινητά τηλέφωνα που χρησιμοποιούνται από το κοινό είναι 2,0 watt/kilogram (W/kg), με βάση τον υπολογισμό της μέσης τιμής για δέκα γραμμάρια ιστού. Το όριο εμπεριέχει ένα σημαντικό περιθώριο ασφαλείας, για την παροχή επιπλέον προστασίας για το κοινό και για να λαμβάνονται υπόψη οποιοσδήποτε μεταβολές στις μετρήσεις. Οι τιμές του ΣΕΑ ενδέχεται να διαφέρουν ανάλογα με τις εθνικές προδιαγραφές αναφοράς και το πρότυπο κάθε δικτύου. Για πληροφορίες σχετικά με τον ΣΕΑ σε άλλες περιοχές, ανατρέξτε στις πληροφορίες σχετικά με τα προϊόντα, στη διεύθυνση www.nokia.com.

Ευρετήριο

A

Αγαπημένα 119
 Προσθήκη συντόμευσης 119
Ακουστικά 17
Ακρόαση μηνυμάτων 21
Ακρόαση μουσικής 37
Αλλαγή των ρυθμίσεων 74
Αναβολή 123
Αναπάντητες κλήσεις 26
Αναπαραγωγή βίντεο 77
 Βλ. *RealOne Player*
Αναπαραγωγή μουσικής 36
Αναπαραγωγή, μουσική 36
Αναφορές 82
Αναφορές παράδοσης 82
Αντιγραφή
 Επαφών από την κάρτα SIM στη
 μνήμη της κονσόλας
 παιχνιδιών και αντίστροφα 62
 Κείμενο 86
Αντιμετώπιση προβλημάτων 151
Αν. συνομιλ.
 Βλέπε *Μεγάφωνο*
Απάντηση σε κλήση 23
 Αυτόματη 61
Αποκοπή
 Κείμενο 87

Απομακρυσμένο γραματοκιβώτιο 98
 Αποσύνδεση 100
Απομακρυσμένος συγχρονισμός 148
Απόρριψη κλήσεων 23
Αποστολή
 Αρχεία πολυμέσων 79
 Βίντεο κλιπ 79
 Δεδομένα μέσω Bluetooth 144
 Κάρτες επαφών, Προσωπικά
 στοιχεία 68
 Καταχωρήσεις ημερολογίου 118
Αποσύνδεση
 Bluetooth 147
Αριθμομηχανή 121
Αρχεία ήχου
 Βλ. *Αρχεία πολυμέσων*
Αρχεία ήχων
 Βλ. *Αρχεία πολυμέσων*
Αρχεία μουσικής
 Βλ. *Αρχεία πολυμέσων*
Αρχεία πολυμέσων
 Αναπαραγωγή 77
 Ερμηνεία στο γλωσσάρι 76
 Μορφές αρχείων 76
Αρχεία JAD και JAR 139
Αρχείο SIS 138

Ασφάλεια

Κωδικοί πρόσβασης 56
Πιστοποιητικά ασφαλείας 58
Ρυθμίσεις 56
Αυτόματη απάντηση 61
Αυτόματος τηλεφωνητής 21
Αλλαγή του αριθμού 21
 Πρώθηση κλήσεων στον αυτόματο
 τηλεφωνητή 24
Αφαίρεση λογισμικού 140
Αφύπνιση 123
Αναβολή 123

B

Βίντεο κλιπ
 Βλ. *Αρχεία πολυμέσων*

Γ

Γλώσσα
 γραφής 46
Γραματοκιβώτιο 98
 Αποσύνδεση 100
Γραφικό οθόνης
 Ρυθμίσεις 48

Δ

Δεδομένα υψηλής ταχύτητας, ερμηνεία
 στο γλωσσάρι 50

Δημιουργία
 Κάρτες επαφών 62
 Διαγραφή
 Κάρτες επαφών 63
 Καταχωρήσεις ημερολογίου 115
 Κλήσεις 29
 Μετρητές κόστους κλήσεων 28
 Μητρώο πρόσφατων κλήσεων 26
 Διακοπή
 Αφύπνιση 123
 Ειδοποίηση ημερολογίου 118
 διεύθυνση IP, ερμηνεία στο γλωσσάρι 54
 Διόρθωση
 Κάρτες επαφών 63
 Καταχωρήσεις ημερολογίου 114
 Κείμενο 83

E

Εγγραφή από εξωτερικό εξοπλισμό 38
 Εγγραφή από το Ραδιόφωνο 41
 Εγγραφή φωνής 125
 Εγγραφή, εγγραφή ήχων 125
 Εγκατάσταση λογισμικού 139
 Εικόνα στο φόντο
 Βλ. *Ρυθμίσεις, Γενικές*
 Εικόνες 70
 Αλλαγή της εστίασης 71
 Μεγέθυνση ή σμίκρυνση 71
 Μορφές 72
 Οργάνωση 72
 Περιστροφή 72

Πλήρης οθόνη 71
 Προβολή στοιχείων εικόνας 72
 Προσθήκη σε κάρτα επαφής 63
 Συντομεύσεις πληκτρολογίου κατά
 την προβολή εικόνων 72
 Φάκελος εικονομηνυμάτων 73
 Εισαγωγή δεδομένων
 Επαφές 69, 118
 Εισαγωγή κειμένου 83
 Έλεγχος έντασης 16
 Στη διάρκεια κλήσης 20
 Εμφάνιση πληροφοριών κυψέλης 61
 Εναλλαγή μεταξύ εφαρμογών 13
 Έναρξη παιχνιδιού 34
 Έναρξη παιχνιδιού για δύο παίκτες 35
 Έναρξη παιχνιδιού για πολλούς παίκτες
 35
 Ενδείξεις 11
 Συνδέσεις δεδομένων 12
 Ενδείξεις που σχετίζονται με συνδέσεις
 Συνδέσεις δεδομένων 12
 Bluetooth 145
 Ενεργοποίηση μεγαφώνου
 Εντολές USSD 104
 Εξαρτήματα
 Ρυθμίσεις 61
 Εξερχόμενα 102
 Έξυπνα μηνύματα
 Αποστολή 88
 Λήψη 95

Έξυπνη δημιουργία κειμένου 84
 Απενεργοποίηση 86
 Συμβουλές 85
 Επαφές
 Εισαγωγή δεδομένων 69, 118
 Επείγουσες κλήσεις 161
 Επεξεργαστής εντολών υπηρεσίας 104
 Επικοινωνία
 Κείμενο 87
 Επιτρεπόμενες κλήσεις 57
 Εργαλεία
 Ανατρέξτε στο κεφάλαιο *Διαχείριση*
 - *εγκατάσταση εφαρμογών και*
λογισμικού
 Εφαρμογές 135
 Αναίρεση εγκατάστασης
 εφαρμογής Java 137
 Άνοιγμα εφαρμογής Java 137
 Εγκατάσταση εφαρμογής Java 136
 Ρυθμίσεις εφαρμογών Java 137

H

Ηλεκτρονική βοήθεια 14
 Ημερολόγιο 114
 Απομακρυσμένος συγχρονισμός
 149
 Αποστολή καταχωρήσεων 118
 Αφύπνιση 118
 Διαγραφή πολλών καταχωρήσεων
 ταυτόχρονα 151
 Διακοπή ειδοποιήσεων 118

Πεδία καταχωρήσεων
ημερολογίου 115
Προβολές 116
Ρυθμίσεις 117
Σύμβολα 116
Ημερομηνία, ρυθμίσεις 56
Ηχογράφηση φράσεων κλήσης 65
Ήχοι 110
Αφαίρεση προσωπικού ήχου
κλήσης 67
Ήχοι κλήσης 110
Λήψη σε έξυπνο μήνυμα 96
Προσθήκη προσωπικού ήχου
κλήσης 67
Ρυθμίσεις 111, 113
Σίγαση 23

K

Κάρτα μνήμης 30
Βίντεο κλιπ 30
Δημιουργία αντιγράφων
ασφαλείας 32
Διαμόρφωση 32
Επαναφορά 32
Κατανάλωση 33
Κωδικός πρόσβασης 32
Ξεκλείδωμα 33
κάρτα SIM
Αντιγραφή ονομάτων και αριθμών
τηλεφώνου 62
Μηνύματα 103

Ονόματα και αριθμοί 30
Προβολή μηνυμάτων στην κάρτα
SIM 29
Κάρτες επαφών
Ακρόαση φράσεων κλήσης 66
Αλλαγή φράσεων κλήσης 67
Αντιστοίχιση αριθμών ταχείας
κλήσης 67
Αντιστοίχιση προεπιλεγμένων
αριθμών και διευθύνσεων 64
Αποθήκευση τόνων DTMF 24
Απομακρυσμένος
συγχρονισμός 149
Αφαίρεση ήχων κλήσης 67
Διαγραφή φράσεων κλήσης 66
Εισαγωγή εικόνων 63
Προσθήκη ήχων κλήσης 67
Προσθήκη φράσεων κλήσης 65
Φράσεις κλήσης 65
Κατάσταση αδράνειας
Βλέπε *Κατάσταση αναμονής*
Κατάσταση αναμονής 10
Κατάσταση σύνδεσης 98
Κέντρο υπηρεσίας σύντομων
μηνυμάτων
Προσθήκη νέου 105
Κινούμενα γραφικά 71
κινούμενα γραφικά GIF 71
Κληθέντες αριθμοί 26
Κλήσεις 20

Αναπάντητες 26
Απάντηση 23
Απόρριψη 23
Διαγραφή περιεχομένων 29
Διάρκεια 27
Διεθνείς 20
Εξερχόμενες 26
Επιλογές στη διάρκεια μιας
κλήσης 24
Κλήσεις συνακρόασης 22
Ληφθείσες 26
Με χρήση φράσης 66
Μεταφορά 24
Μονάδες χρέωσης 27
Όριο κόστους 27
Πρόσφατες κλήσεις 25
Πρώθηση 23
Ρυθμίσεις 29, 48
Ρυθμίσεις για την πρώθηση 24
Ταχεία κλήση 21
Φιλτράρισμα 29
Χρήση του καταλόγου Επαφές 20
Κλήσεις συνακρόασης 22
Κλήσεις, φραγή 60
Κοινόχρηστη μνήμη 19
Κωδικός πρόσβασης 56
Κωδικός κλειδώματος 56
Κωδικός πρόσβασης
Κάρτα μνήμης 32
κωδικός PIN 56

Απεμπλοκή 56

Λ

Λειτουργία αναμονής

Ενδείξεις 11

Ρυθμίσεις 47

Λειτουργία στο παρασκήνιο 74

Λειτουργία χωρίς σύνδεση 99

Ληφθείσες κλήσεις 26

Λήψη 132

Δεδομένα μέσω Bluetooth 147

*Ήχοι κλήσης, Λογότυπα και
ρυθμίσεις, βλέπε Έξυπνα
μηνύματα*

Λογισμικό

Αφαίρεση 140

Εγκατάσταση 139

Μεταφορά αρχείου .SIS στο
τηλέφωνό σας 139

Μ

Μεγάφωνο 16

Απενεργοποίηση 17

Ενεργοποίηση 17

Μεγέθυνση ή σμίκρυνση 71

Μενού 12

Οργάνωση των στοιχείων του
κύριου Μενού 13

Πλήκτρο Μενού 12

Μετατροπή 121

Μετατροπή μονάδων 121

Μετατροπή νομισμάτων 122

Μετονομασία νομισμάτων 122

Προσθήκη ισοτιμιών 122

Μετατροπή μονάδων 121

Μεταφορά αρχείων μουσικής

Βλέπε *Nokia Audio Manager*

Μεταφορά κλήσεων 24

Μηνύματα

Αναφορές παράδοσης 82

Αποθήκευση γραφικών
εικονομνημάτων 73

Δημιουργία e-mail 92

Εικονομνημάτα 88

Εισερχόμενα 93

Εξερχόμενα 102

Κύρια προβολή 81

Μηνύματα κειμένου 88

Μηνύματα πολυμέσων
(multimedia) 89

Μηνύματα σε κάρτα SIM 103

Οι φάκελοί μου 97

Ρυθμίσεις 104

ρυθμίσεις φακέλου

"Σταλθέντα" 109

Σύνταξη κειμένου 83

Μηνύματα εκπομπής κυψέλης 103

Μηνύματα κειμένου 88

Δημιουργία και αποστολή 88

Μηνύματα ομιλίας 21

Μηνύματα πολυμέσων (multimedia) 89
Αναπαραγωγή ήχων 95

Δημιουργία 90

Προβολή 95

Μητρώο 25

Μητρώο κλήσεων

Βλέπε *Κλήσεις*

Μητρώο πρόσφατων κλήσεων 25

Αναπάντητες κλήσεις 26

Διαγραφή κλήσεων 26

Διάρκεια κλήσης 27

Κληθέντες αριθμοί 26

Κόστος κλήσεων 27

Ληφθείσες κλήσεις 26

Μονάδες χρέωσης κλήσεων 27

Όριο κόστους κλήσεων 27

Μικρογραφίες

Σε κάρτα επαφής 63

Μόντεμ

Χρήση της κονσόλας παιχνιδιών
ως μόντεμ 148

Μορφές αρχείων

Αρχείο SIS 138

.AAC 45

JAD και JAR 139

M3U 45

MP3 45

RealOne Player 76

μορφή vCard 68

Μουσική 36

εγγραφή 38

Ο

- Οι φάκελοί μου 97
- Ομάδες επαφών 68
 - Αφαίρεση μελών 69
 - Προσθήκη ήχων κλήσης 67
 - Προσθήκη πολλών μελών ταυτόχρονα 69
- Οργάνωση
 - Μενού 13
- Όριο για κόστος κλήσεων 27
- Όριο κόστους κλήσεων
 - Μηδενισμός του μετρητή 28
 - Ορισμένο από το φορέα παροχής υπηρεσιών δικτύου 27
- Ορισμός αξιοπιστίας, ερμηνεία στο γλωσσάρι 145

Π

- Παιχνίδια 34
- Παιχνίδια για πολλούς παίκτες 35
- Πακέτα δεδομένων 50
 - Ερμηνεία στο γλωσσάρι 50
 - Μετρητής δεδομένων 29
 - Ρυθμίσεις 55
 - Τιμές 51
 - Χρονόμετρο σύνδεσης 29
- Παραδοσιακή μέθοδος εισαγωγής κειμένου 84
- Πεδίο αναζήτησης 16
- Πιστοποιητικά 58
 - Ρυθμίσεις εμπιστοσύνης 59

Πληροφορίες ασφάλειας

- Επείγουσες κλήσεις 161
- Ηλεκτρονικές συσκευές 158
- Οδική ασφάλεια 158
- Οχήματα 161
- Περιβάλλον λειτουργίας 158
- Περιοχές όπου υπάρχει κίνδυνος εκρήξεων 160
- Προφυλάξεις και συντήρηση 157
- Πληροφορίες για την μπαταρία 156
- Πραγματοποίηση κλήσεων 20
- Προβολή
 - Εικόνες 71
 - κινούμενα γραφικά GIF 71
- Πρόγραμμα περιήγησης
 - Μηνύματα υπηρεσίας 97
 - Ρυθμίσεις μηνυμάτων υπηρεσίας 109
 - Σημεία πρόσβασης προογρ. περιήγ., βλ. *Σημεία πρόσβασης*
- Προπληρωμένες κάρτες SIM 27
- Προσωπικά στοιχεία, ερμηνεία στο γλωσσάρι 68
 - Αποστολή 68
- Προσωρινή μνήμη, ερμηνεία στο γλωσσάρι 133
- Άδειασμα 133
- Πρότυπα κειμένου 98
- Προφίλ 110
 - Μετονομασία 111

Ρυθμίσεις 111, 113

- Προφίλ Εκτός σύνδεσης 111
- Πρώθηση κλήσεων 23
- Ρ**
- Ραδιόφωνο 39
- Ρολόι 123
 - Αφύπνιση 123
 - Ρυθμίσεις 123
- Ρυθμίσεις
 - Ασφάλεια 56
 - Γενικές 46
 - Εξαρτήματα 61
 - Επιτρεπόμενες κλήσεις 57
 - Εφαρμογές (Java™) 137
 - Ημερολόγιο 117
 - Ημερομηνία και ώρα 56
 - Ήχοι 111, 113
 - Κλήσεις 29
 - Κωδικοί πρόσβασης 56
 - Κωδικός κλειδώματος 56
 - κωδικός PIN 56
 - Μηνύματα 104
 - Μηνύματα υπηρεσίας προγράμματος περιήγησης 109
 - Μηνύματα, φάκελος "Σταλθέντα" 109
 - Οθόνη 47
 - Πιστοποιητικά 58
 - Πρώθηση κλήσεων 24

Ρολόι 123
Ρυθμίσεις συσκευής 46
Σύνδεση 49
Σύντομα μηνύματα 104
Υπηρεσία πληροφοριών 109
Φραγή κλήσεων 60
Bluetooth 143
E-mail 107
RealOne Player 79
Ρυθμίσεις οθόνης 47
Ρυθμίσεις σύνδεσης 49
Σ
Σβήσιμο μνήμης
 Καταχωρήσεις ημερολογίου 151
 Πληροφορίες μητρώου 151
Σελιδοδείκτης, ερμηνεία στο
 γλωσσάρι 129
Σημεία πρόσβασης 49
 Ρυθμίσεις 52
 Ρυθμίσεις, Προχωρημένες 54
Σημεία πρόσβασης Internet (IAP)
 Βλ. *Σημεία πρόσβασης*
Σημεία πρόσβασης, ερμηνεία στο
 γλωσσάρι 49
 Φορέας δικτύου, ερμηνεία στο
 γλωσσάρι 49
Σημειώσεις 123
Στιγμιότυπο 73
Συγχρονισμός

 Βλ. *Απομακρυσμένος
 συγχρονισμός*.
Σύμβολα για
 Καταχωρήσεις ημερολογίου 116
Συνδέσεις δεδομένων
 Ενδείξεις 12
Συνδέσεις με υπολογιστή 147
Συνεχής ροή δεδομένων
 Ερμηνεία στο γλωσσάρι 77
Συνημμένα
 Ανάκτηση 101
 Προβολή 101
Σύνθεση 124
 Ακρόαση ήχων 124
 Αλλαγή στυλ ήχου 124
 Προσαρμογή του ρυθμού
 (τέμπο) 124
 Ρύθμιση της έντασης του ήχου 124
Σύνταξη 83
 Έξυπνη δημιουργία κειμένου 84
 Έξυπνη δημιουργία κειμένου,
 απενεργοποίηση 86
 Παραδοσιακή μέθοδος εισαγωγής
 κειμένου 84
Συντομώσεις
 στα Αγαπημένα 119
 στις Εικόνες 72
Συντονισμός σε ραδιοφωνικό σταθμό 39
Τ
Τα 67

Ταχεία κλήση 67
 Πραγματοποίηση κλήσεων 21
Τηλεφωνικός κατάλογος
 Βλέπε *Επαφές*
Τιμές για κατάτμηση δεδομένων 51
Τόνοι DTMF, ερμηνεία στο γλωσσάρι 24
Υ
Υπηρεσία πληροφοριών 103
Υπηρεσίες
 Περιήγηση 130
 Σύνδεση 128
 Τερματισμός συνδέσεων 133
Υποχρεώσεις 120
Φ
Φάκελοι, δημιουργία, οργάνωση
 στοιχείων σε φακέλους 15
Φάκελος 131
Φραγή κλήσεων 60
Φράσεις
 Πραγματοποίηση κλήσεων 66
Φράσεις κλήσης 65
 Ακρόαση 66
 Αλλαγή 67
 Διαγραφή 66
 Ερμηνεία στο γλωσσάρι 62
 Προσθήκη 65
Φωνητική κλήση 65
Φωτογραφίες
 Προβολή 71

X

- Χαμηλή χωρητικότητα μνήμης
- Αντιμετώπιση προβλημάτων 151
- Προβολή της κατανάλωσης μνήμης 33, 140
- Χρέωση
- Πακέτα δεδομένων 51
- Χρήση του Ραδιοφώνου 40

Ω

- Ωρα, ρυθμίσεις 56
- Bluetooth 142
- Αιτήσεις ορισμού αξιοπιστίας 145
- Αιτήσεις σύνδεσης 145
- Ακύρωση ορισμού αξιοπιστίας 146
- Αποστολή δεδομένων 144
- Αποσύνδεση 147
- Εικονίδια συσκευών 145
- Ενδείξεις της κατάστασης σύνδεσης 145
- Εργοστασιακός κωδικός πρόσβασης 145

- Κωδικός πρόσβασης, ερμηνεία στο γλωσσάρι 145
- Λήψη δεδομένων 147
- Μοναδική διεύθυνση συσκευής 144
- Ορισμός αξιοπιστίας 145
- Παρώνυμα για αξιόπιστες συσκευές 146
- Ρυθμίσεις 143
- CD-ROM 148
- DNS, Domain Name Service, ερμηνεία στο γλωσσάρι 54
- E-mail 92
- Άνοιγμα 100
- Αποθήκευση συνημμένων 102
- Απομακρυσμένο γραμματοκιβώτιο 98
- Διαγραφή 102
- Κατάσταση σύνδεσης 98
- Λειτουργία χωρίς σύνδεση 99
- Λήψη από το γραμματοκιβώτιο 99
- Ρυθμίσεις 107
- Συνημμένα 101

GPRS

Βλέπε *Πακέτα δεδομένων*

HSCSD

- Βλέπε *Δεδομένα υψηλής ταχύτητας*
- ISDN, ερμηνεία στο γλωσσάρι 53
- Java

- Βλέπε *Εφαρμογές*.
- Nokia Audio Manager 41
- PC

- Σύνδεση 147
- RealOne Player 76
- Έλεγχος έντασης 78
- Μορφές αρχείων 76
- Συνεχής ροή δεδομένων 78
- Media Guide 77

SyncML

- Βλ. *Απομακρυσμένος συγχρονισμός*.

WAP

- Άδειασμα της μνήμης του προγράμματος περιήγησης 133
- Εικονίδια 129
- XHTML, ερμηνεία στο γλωσσάρι 127